ESTUDE GAMES Os melhores cursos do Brasil

A revista #1 para PC • PS2 • Xbox • GameCube • GBA • Celular...

CONRAD EDITORA

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM

EDIÇÃO HISTÓRICA!

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

O PRIMEIRO REVIEW DO PLANETA!!!

EXCLUSIVO!

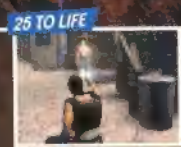
HALO 2 (Xbox)

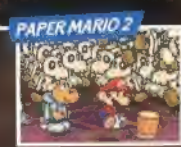
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2)

METROID PRIME 2: ECHOES (GameCube)

CAIU NA REDE É GAME
O que vem aí para jogar na internet

ESTRATÉGIA COMPLETA
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
(PC/PS2/Xbox/GameCube)

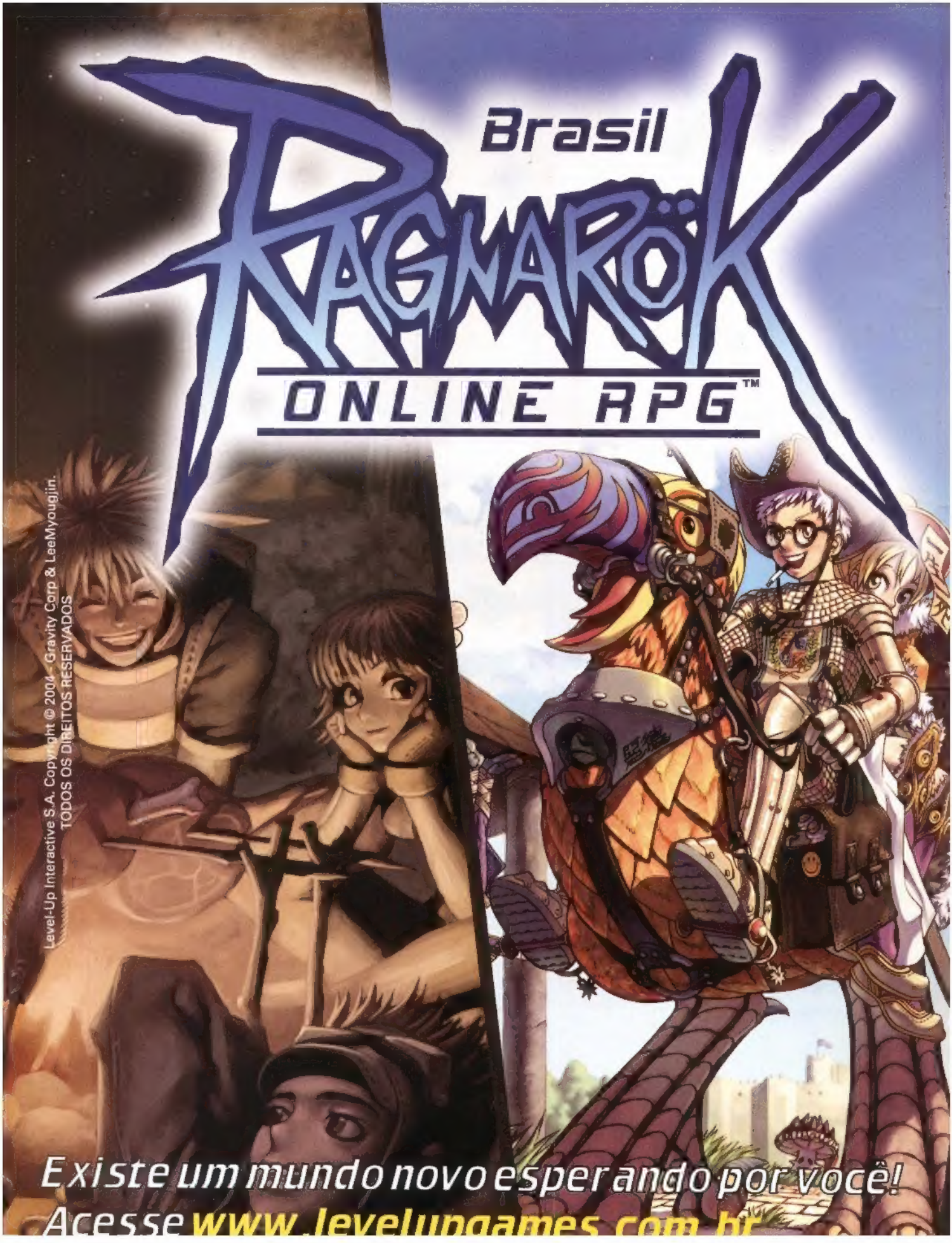




Mortal Kombat: Deception ■ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude ■ X-Men Legends ■ Otogi 2 Shin Megami Tensei: Nocturne ■ Donkey Kong Country 2 ■ Katamari Damacy ■ Guilty Gear Isuka Myst IV Revelation ■ The Guy Game ■ Terminator 3: Redemption ■ King of Fighters: Maximum Impact

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

Dezembro de 2004
#33
R$ 6,90
www.gameworld.com.br


Brasil
RAGNARÖK
ONLINE RPG™
Level-Up Interactive S.A. Copyright © 2004 - Gravity Corp & LeeMyoungjin.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
Existe um mundo novo esperando por você!
Acesse www.levelupgames.com.br

Você vai viver uma história sem fim!

Mas não precisa se preocupar. Você não vai estar sozinho...

mais de 3 milhões de usuários em dezenas de países

GRAVITY

Uma nova experiência Multiplayer Online cheia de desafios

Descubra a emoção de formar grupos e clãs, interagindo com milhares de pessoas em tempo real

São dezenas de personagens, centenas de mapas e milhares de itens

perez & damiani

IMPRESCINDÍVEL CONEXÃO COM A INTERNET

Level Up!

www.levelupgames.com.br

editorial

Os dez dias que abalaram o mundo

Há uma certa época do ano em que o trabalho de editar uma revista de games torna-se especialmente complicado: as primeiras semanas de novembro trazem um clima de inferno na Terra aqui na redação da EGM Brasil. Naturalmente, esta é a época dos principais lançamentos. E não são três, quatro joguinhos bons que aparecem: estou falando de pelo menos uma dúzia de games dignos de respeito a caírem no nosso colo. Pode parecer legal para você, que só joga games pelo lazer e diversão. Mas para nós, que fazemos isso para ganhar o pão de cada dia, é o mais puro sofrimento.

OK, estou mesmo sendo chato e reclamando de barriga cheia. Em se tratando de novidades sensacionais do mercado de games, não há melhor época que essa. Claro que a gente trabalha muito, mas também nos divertimos de monte. É um jogaço atrás do outro para todos os consoles e mal conseguimos jogá-los da maneira que cada um merece.

Foi por causa destes "dez dias de sonhos" que resolvemos atrasar esta edição em relação à data prometida. Pensamos bem e concluímos que não poderíamos perder a chance de ser a primeira revista brasileira a publicar reviews de dois dos jogos mais aclamados do ano. A turma da EGM americana teve o privilégio de jogar *Metal Gear Solid 3* e *Halo 2* antes do resto do mundo, e nós, como parceiros dos caras, aproveitamos para proporcionar a você esta exclusividade. Aproveite esta edição quentíssima e curta esses novos games. Semanas boas como essas, só no fim do ano que vem.

– Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

nossa equipe

Confira quais são os games preferidos da equipe EGM no mês

MARCELO BARBÃO
GameCube? Xenon? PlayStation? Revolution? Barbão faz pouco dos videogames atuais e futuros e aposta na simplicidade.
Favoritos: *Palitinho, Paciência*

EDUARDO TRIVELLA
Nunca reproduza na vida real o que você vê em *GTA*. Cartas de apoio ao novo presidiário da cadeia estadual são bem-vindas.
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

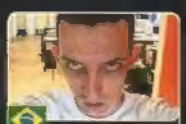
ERIC ARAKI
O paraíso pode ser facilmente alcançado por alguns. Camisetas, mangás e canecas de *Ragnarök* são o nirvana pessoal de Eric.
Favorito: adivinha? *Ragnarök Online*

FABIO SANTANA
Como o Eric só quer saber de *Ragnarök*, o Fabão ficou sem parceiro nos games de luta e passa as noites babando no sofá.
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

RONNY MARINOTO
Não se deixe enganar por esse semblante tranqüilo. "O Ferrão do Marimbondo" pode picar você a qualquer momento.
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

MARIO AV
Óculos assim só caem bem no rosto de duas pessoas: John Lennon e Mario AV. Para imitar o ídolo, ele quer se mudar para Nova York. Que bom!
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

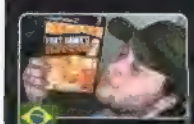
ANA FRANCO
Brinquedos, florzinhas e sorrisos. O mundo da Ana ficou azulzinho depois de sua estréia na análise de games com *DKC2*.
Favoritos: *Paper Mario 2, Pikmin 2*



HOMERO LETONAI
Esse é outro que se deixou influenciar pelas vibrações de *GTA*. Você não sairia correndo diante de um olhar psicopata desses?
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

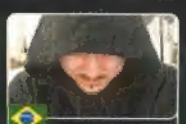
KELVEN FRANK
Entre cada fechamento, o Kelven recupera as energias no sofá da sala de jogos. As sonecas salvadoras duram quinze minutos.
Favorito: *Winning Eleven, San Andreas*

ANDRESSA NOZUE
Por que será que toda diagramadora de nome Andressa (com um ou dois Ss) gosta de fazer esses chifrinhos com as mãos?
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*



FELIPE AZEVEDO
Ninguém é mais volúvel que o Felipão: jurou amor eterno a *THUG 2* e dias depois já suspirava por *San Andreas*. Qual será a próxima paixão?
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

DANIEL NIEUWENHUIZEN
Esse menino inocente guardou a muamba do Trivas e acabou dançando. Hoje, os dois dividem uma cela com mais 32 no Pavilhão 7.
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*



RENATO VILIEGAS
Descambando de vez para o lado negro, o mais melindroso Jedi do universo até que saiu bonito na foto: seu rosto não aparece.
Favorito: *Grand Theft Auto: San Andreas*

THÉO AZEVEDO
Fã do Krusty dos Simpsons, Théo disse que vai parar com palhaçada e fará poses mais sérias daqui pra frente. Tá bom então.
Favoritos: *Rome: Total War, Myst IV*

GABRIEL MORATO
Confira o artigo doido do Gabriel antes do review de *MGS 3*. E mais doidos somos nós de publicarmos essa piração toda!
Favorito: *Paper Mario 2, San Andreas*

Próxima edição da EGM Brasil: nas bancas no dia 09 de dezembro

EGM Electronic Gaming Monthly Brasil

Número 33 - Dezembro de 2004 www.egmbrasil.com.br www.gameworld.com.br

CONSELHO EXECUTIVO Cristiane Monti, André Forastieri, Rogério de Campos

REDAÇÃO
Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Executivo Pablo Miyazawa
Editor Eduardo Trivella
Diretor de Arte [illegible]
Chefe de Arte Ana Franco
Designer [illegible]

COLABORADORES
Renato Viliegas, Fabio Santana, Eric Araki, Ronny Marinoto, Cassiano Barbosa, Théo Azevedo, Ruben Guilhermo, Felipe Azevedo, Gabriel Morato, Rodrigo Salem, Daniel Nieuwenhuizen, Ivan Cordon, Rodrigo Guerra, Rômulo Máthai, Gilsomar Livramento, Claudio Batistuzzo (textos); Ana Ban (tradução e adaptação); Andressa Nozue, Homero Letonai (arte); Ed da Silva Rodrigues, Alex Borges (ilustrações), Lia Amâncio (fotos), Alessandra Lacerda, Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens Ednilson Carlos de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos
Coordenadores de Produção Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

WEB
Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior
Webmaster Mateus Reis, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Coordenadora de Publicidade Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira
Assistente Comercial Krisley Camilo
Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

MARKETING
Gerente de Produto Bruna Alario
Gerente de Marketing/Comunicação Chris Peruch
Gerente de Marketing/Produto Dirceu Darim

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

EGM Brasil, Edição 33, dezembro de 2004, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892.

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Viviane Garcia e Regina Toledo
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc. Tel.: (11) 3346-6191 Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191 atendimento@conradeditora.com.br
A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.

ANER
Impressão: Plural
Distribuição DINAP

ESTA EMPRESA AJUDA SÃO PAULO

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Já entrou hoje na comunidade da EGM Brasil no Orkut?

índice

número 33 · dezembro de 2004

EDITORIAL: NOSSA EQUIPE

04 Guarde bem essas fotos, pois um dia elas valerão milhões

EGMAIL

08 Cheeseburguer contra sushi e outros problemas dos leitores

START

12 FAZENDO ECO
Os dois mundos de *Metroid Prime 2: Echoes*

14 DESENVOLVIMENTO FORÇADO
Designers aceitam nosso desafio e criam um jogo fictício

16 É PRATA!
Bruno Carriço é nosso vice-campeão no World Cyber Games

18 PEGA LADRÃO!
A nova "moda" da pirataria digital

22 CELULAR
Assista televisão em seu telefone

24 EGM PC
Ragnarök Online está contaminando todo mundo!

26 HARDWARE
Gabinetes para seu PC ficar bonitão

27 DEPOIS DO JOGO
O que ficou de fora do RPG *Fable*

28 EM BREVE
Mais opções para o seu Natal

29 QUARTERMANN
O língua-solta da EGM solta o verbo

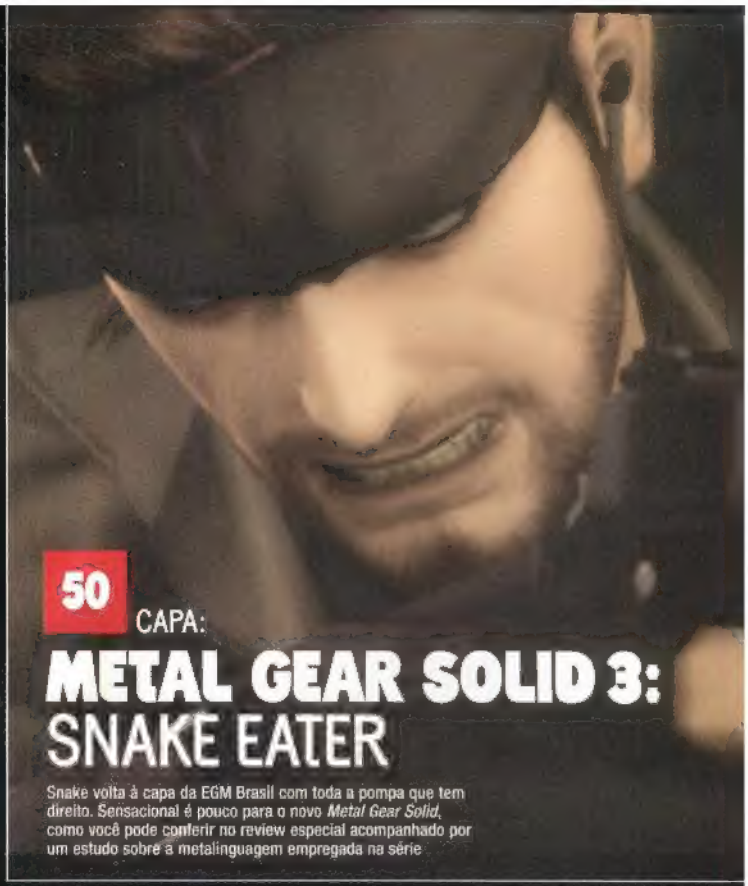
32 CAIU NA REDE É GAME
Softhouses apostam em jogos online

E MAIS

74 ESTRATÉGIA THUG 2

80 DICAS

86 GAME OVER



50 CAPA:

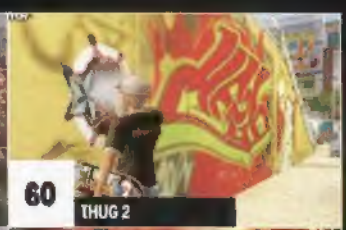
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Snake volta à capa da EGM Brasil com toda a pompa que tem direito. Sensacional é pouco para o novo *Metal Gear Solid*, como você pode conferir no review especial acompanhado por um estudo sobre a metalinguagem empregada na série

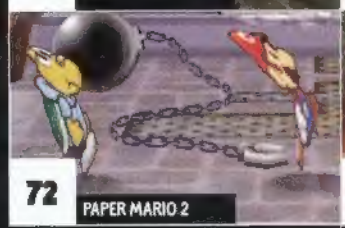
44 HALO 2
O melhor FPS de todos os tempos ganha nota máxima e review especial nas páginas da EGM Brasil

REVIEWS

57 ROME: TOTAL WAR



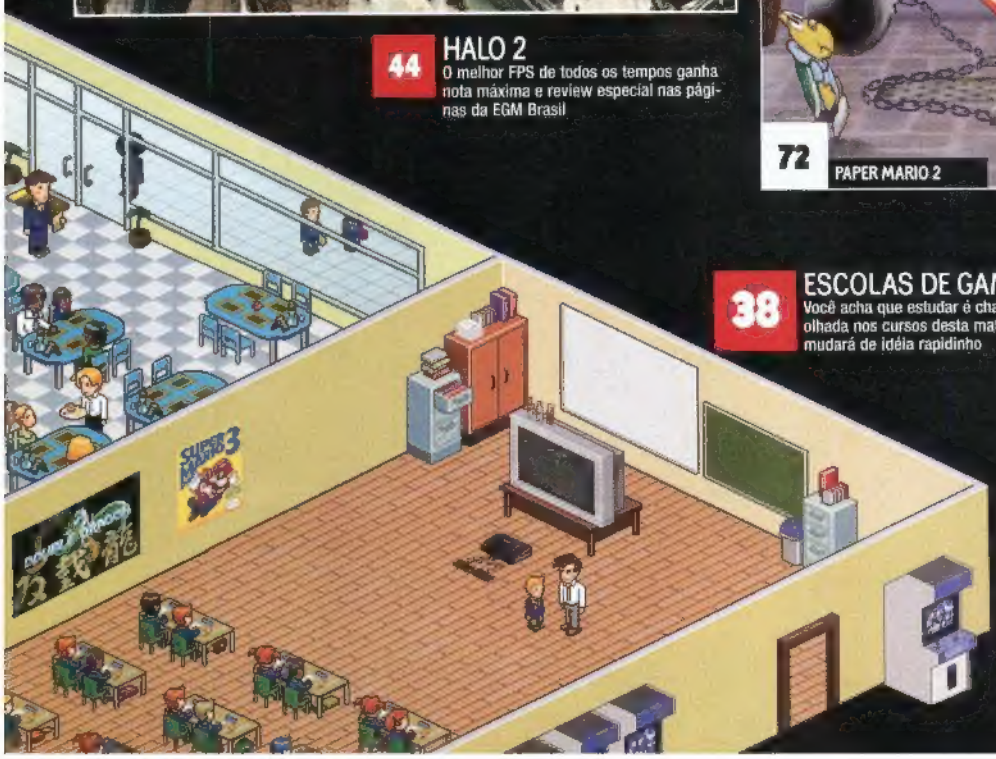
60 THUG 2



72 PAPER MARIO 2

70 OTOGI 2

44 Halo 2
50 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
57 Rome: Total War
58 Myst IV Revelation
60 Tony Hawk's Underground 2
62 Terminator 3: Redemption
62 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
63 X-Men Legends
63 The Guy Game
64 Mortal Kombat: Deception
66 Grand Theft Auto: San Andreas
68 Guilty Gear Isuka
68 The King of Fighters: Maximum Impact
69 Katamari Damacy
70 Shin Megami Tensei: Nocturne
70 Otogi 2
72 Paper Mario: The Thousand-Year Door
73 Donkey Kong Country 2



38 ESCOLAS DE GAMES
Você acha que estudar é chato? Dê uma olhada nos cursos desta matéria e você mudará de idéia rapidinho

Netunia
.com.br

NATAL ANTECIPADO

modem imbutido
fonte externa
mais compacto

novo PS2

Playstation 2
3x sem juros de
R$ 299,00
ou à vista
R$ 897,00

Game Cube
3x sem juros de
R$ 216,00
ou à vista
R$ 648,00

Xbox
3x sem juros de
R$ 316,00
ou à vista
R$ 948,00

Game Boy Advance SP
3x sem juros de
R$ 133,00
ou à vista
R$ 399,00

Game Boy Advance
3x sem juros de
R$ 99,00
ou à vista
R$ 299,00

PS ONE
3x sem juros de
R$ 126,00
ou à vista
R$ 378,00

TUDO EM
3X SEM JUROS
no cartão de crédito

FINANCIAMENTO
Capital
EM ATÉ 15X
no cheque

VISA

AMERICAN EXPRESS

SUPER PROMOÇÃO

3x sem juros de
R$ 33,00 CADA
à vista R$ 99,00

ONIMUSHA 2

DEVIL MAY CRY 2

CRAZY TAXI

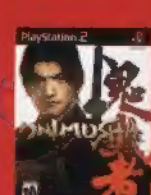
VIRTUA FIGHTER4

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

SURFING H3O

TOMB RAIDER

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



ONIMUSHA WARLOADS

METAL GEAR 3 SOLID SNAKE EATER

GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

KILLZONE

SONIC MEGA COLLECTION PLUS

RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

BATEN KAITOS

KING ARTHUR

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

MARIO POWER TENNIS

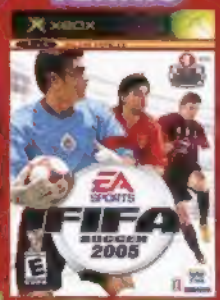
METROID PRIME 2

HALO 2

KING OF FIGHTERS 2002/2003

CALL OF DUTY FINEST HOUR

GOLDEN EYE ROGUE AGENT



FIFA 2005

MEN OF VALOR

DONKEY KONG COUNTRY 2

METAL SLUG ADVANCE

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

SHAMAN KING MASTER OF SPIRIT

Entregamos em qualquer lugar do Brasil

TELEVENDAS
(11)3825-7600

VENDAS ON-LINE
www.netunia.com.br

egmail

Escreva para a EGM Brasil

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

carta do mês >ganhou uma camiseta exclusiva da EGM Brasil

JAPÃO X EUA

Escrevo para dizer que estou indignado com o comentário feito na matéria sobre o RPG do *Senhor dos Anéis* da EGM 30. Que negócio é esse de dizer que o RPG é o único gênero que os japoneses ainda dominam? Saibam que é do Japão que vêm os jogos mais criativos e os maiores designers, como Miyamoto e Shinji Mikami, por exemplo. É de lá que vêm jogos expoentes dentro de seus gêneros, como *Soul Calibur*, *King of Fighters*, *Street Fighter* e *Tekken* (luta); *Resident Evil* e *Silent Hill* (survival horror); *Gran Turismo* (corrida) e *Devil May Cry* e *Onimusha* (ação), sem falar que é de lá que vem a melhor série de futebol, *Winning Eleven*, que acredito ser o jogo preferido de dez entre dez pessoas que curtem um futiba virtual. Tudo bem que vocês são uma filial de uma revista americana, mas a impressão que dá é que vocês idolatram os jogos americanos e ignoram os japoneses. Até hoje não me conformo com o selo de platina de *GTA: Vice City*. Na minha opinião, os americanos só sabem fazer jogos de um gênero: tiro em primeira pessoa. Não tem uma edição sequer que vocês deixam de puxar o saco para jogos assim! E digam para a Electronic Arts que superar a Square no gênero RPG não vai ser possível nem na próxima encarnação, digo, geração! Viva os jogos japoneses!

Charles Oliveira
Fortaleza/CE

Parece que você não entendeu direito. Quando dissemos que o RPG é o único gênero que os japoneses ainda dominam, isso quer dizer que esse segmento ainda tem o domínio de desenvolvimento quase que absoluto do pessoal de olhinhos puxados, ao contrário de outros gêneros como luta (*Mortal Kombat*), survival horror (*Eternal Darkness*), corrida (*Burnout 3*), esportes (*Tony Hawk*), FPS (*Doom 3*) e ação (*Prince of Persia*), que contam com mais títulos produzidos fora do Japão do que o RPG, com vários outros ótimos exemplos além desses citados entre parênteses. E olha que até o RPG também está bem representado no ocidente – o recente *Fable* prova isso.
Mas quem foi que disse que a EGM Brasil é uma filial de uma revista americana? Somos licenciados da EGM gringa e utilizamos uma parte do material que eles produzem, e isso é bem diferente: mais da metade de nossa revista é produzida por brasileiros que não ficam nem do lado de Pearl Harbor, nem do lado de Hiroshima nessa guerra que você está travando. Não idolatramos jogos japoneses nem americanos. Idolatramos jogos bons, não importa se eles vieram do Nepal ou de Feira de Santana. Assim como também elegemos leitores que metem o pau na gente para a "Carta do Mês". Sua camiseta já está a caminho.

P.S. Se você ainda não se conformou com a platina de *Vice City*, pode morder a testa: *San Andreas* e *Halo 2* também levaram o selo máximo na seção de reviews deste mês.

COMPROU E AINDA NÃO JOGOU

Estou desesperado! Fiz um investimento tremendo só para jogar *Final Fantasy XI*. Comprei um PS2 com Memory Card e Modem acoplado, o jogo com HD, adquiri linha telefônica e um monte de coisas. Há cerca de quatro meses venho economizando para isso e ainda não consegui sequer ligar o jogo! Moro no interior do Mato Grosso (bem no interior!) e minhas dúvidas são as seguintes:
1- Existe algum modo de conseguir o bendito manual de instalação do jogo em português? Um dos maiores problemas é que o manual é totalmente em inglês e nada entendo desse idioma.
2- Como conseguir todos os códigos, assinaturas, passwords etc.?
3- No local onde moro, é possível jogar online?
4- É possível jogar *FFXI* em linha discada simples?
5- É possível jogar em internet via rádio?
6- Onde conseguir orientação completa (e em português) a respeito?
Ah, desculpem... na ânsia de perguntar, até esqueci de dizer que a EGM é minha favorita! Acabei de adquirir a assinatura e todos os números atrasados.

Aildo Neto
Via e-mail

Ainda bem que você fez um agrado no final do e-mail. Deu incentivo pra responder essa batelada de perguntas.
1- Não. É melhor fazer um curso rápido de inglês pra curtir a história do jogo.

Vá a qualquer lugar.
Vá a qualquer lugar rápido.
Vá a qualquer lugar rápido como um louco na direção.

MANTENHA SEUS OLHOS ABERTOS E SEU PÉ NO ACELERADOR.

NINTENDO GAMECUBE

PC CD

EA GAMES

Challenge Everything

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, o logo EA GAMES, e Need for Speed são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou outros países. Todos os direitos reservados. Mazda RX-8 é usada sob licença aprovada da Mazda Motor Corporation. "NISSAN" e os nomes, logos, marcas e desenhos dos produtos NISSAN são denominações comerciais e/ou propriedade intelectual da NISSAN MOTOR CO., LTD. e usadas sob licença da Electronic Arts Inc. NINTENDO GAMECUBE E O LOGO NINTENDO GAMECUBE SÃO DENOMINAÇÕES COMERCIAIS DA NINTENDO. EA GAMES™ é uma marca da Electronic Arts™. Todas as demais denominações comerciais são marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares.

2 - No manual (última página) tem os CD Keys necessários para adicionar na instalação e jogar.
3 e 4 - É possível jogar tanto com acesso discado quanto com banda larga. Então, se você possui uma conexão com a Internet, já tem um dos principais requisitos para jogar *FFXI*.
5 - Qualquer meio que o coloque em conexão com o mundo via Internet.
6 - Revista SuperDicas PlayStation edições 08, 09 e 10 e www.superdicasplaystation.com.br.

Final Fantasy XI: não é fácil jogar online

ELES SABEM OU NÃO SABEM?

Primeiramente, parabenizo-os pela revista, que prossegue sensacional e altamente divertida. Agora vamos à dúvida: na página 60 da edição de julho de 2004, vocês mencionam e descrevem claramente que a avaliação dos jogos é feita por três colaboradores que não conhecem a análise um do outro, e por isso talvez haja variações nas notas de cada um. O que me chamou a atenção foi a avaliação do jogo *Transformers*, na qual o Felipe diz claramente para que o leitor siga a indicação da Beatriz, concordando até mesmo com a opinião da mesma. Espero que publiquem esta mensagem e espero ainda mais que tenham uma justificativa para o ocorrido. Saibam que depois disso comecei a questionar a seriedade e profissionalismo da revista, que antes julgava indubitáveis.

Adriano Pereira de Sousa
São Paulo/SP

Não exagere, Adriano. Tenha certeza que seriedade e profissionalismo são duas qualidades que você nunca vai deixar de ver por aqui. Mas não há como impedir que duas pessoas que jogaram o mesmo jogo, na mesma redação, conversem a respeito dele. O editor da revista então, que também participou da conversa, exerce a função pela qual recebe seu salário e edita o texto, fazendo com que os dois analistas interajam entre si. Essa é uma das coisas que deixam a revista sensacional e altamente divertida. Você não acha?

Mutante sacaneia leitor da EGM Brasil

AÍ É SACANAGEM

Comprei *X-Men Legends* para PS2 recentemente e estava adorando a mistura de ação e RPG. Após umas duas horas jogando, desenvolvi alguns personagens, descobri itens, enfim, aquela velha história. Qual não foi minha surpresa ao chegar em uma fatídica missão em que o grupo deve socorrer os náufragos do S.S. Arbeiter e descobrir como esse jogo pode ser incrivelmente maldoso ou simplesmente apresentar um bug inacreditavelmente primário. A missão possui um cronômetro (salve os caras ou todo mundo afunda), e é aí que está o problema: se o jogo for gravado com o tempo já se esgotando e a missão falhar, você volta para este último arquivo salvo, o que não serve para nada, já que o tempo estará nas últimas do mesmo jeito. Não existe um meio de reiniciar a missão, a única solução é começar tudo de novo. Era uma vez o grupo de heróis que se aventurou num navio a pique... Bom, agora jogo com dois arquivos, um para as missões e outro exclusivo para os momentos na mansão. Mas e aí? Apenas um bug ou pura maldade?

Rodrigo A. González
Salvador/BA

Nem um nem outro. Eu chamaria de distração. Durante a fase de testes, provavelmente nenhum dos pilotos imaginou essa possibilidade de gravar o jogo com o tempo se esgotando. Foi uma distração que custou caro: você mudou sua opinião em relação ao game por conta disso. E é uma ocorrência que rola com mais freqüência do que você imagina (comigo aconteceu coisa parecida em *Max Payne* e *Eternal Darkness*), por isso use sempre essa manha de utilizar dois ou mais arquivos de gravação.

AMADORISMO

Gostei muito de uma matéria que fala sobre um game amador, *Street Chaves*, e resolvi dar uma sugestão. Vocês, uma vez por mês, poderiam falar de um game amador na revista. Pode parecer loucura ou difícil, mas isso daria um grande incentivo a pessoas como eu, que sonham em fazer games. Vocês poderiam mostrar a muita gente como o gamer brasileiro é criativo. Eu mesmo estou fazendo um: *Terra dos Sonhos*, um RPG que se passa numa réplica do Egito antigo.

Jonathan F. Guimarães
Rio de Janeiro/RJ

Ainda bem que você só quer isso uma vez por mês. Daria um trabalhão falar duas vezes ou mais em uma revista mensal. Fica frio: quando aparecer um outro jogo amador bacana como *Street Chaves*, a gente joga na roda. Quando você tiver alguma coisa pronta do seu *Terra dos Sonhos*, mande-a para nós. Mas não durma no ponto, pois outros leitores/designers podem passar na sua frente e o seu sonho vai continuar só na sua cabeça.

Lá e cá

Quais são as possibilidades de passar *FFVII: Advent Children* nos cinemas brasileiros?

Vitor Aragão
Via e-mail

Poucas. O filme vai sair direto em DVD e não passará nos cinemas. Invoque Bahamut para que, pelo menos, o DVD saia por aqui.

Por que há tantas propagandas na revista?

Gustavo Blood
Via e-mail

Porque temos que ganhar dinheiro, oras! É preciso lembrar que os anúncios subsidiam a revista; quanto mais deles, mais páginas editoriais também. Mas no nosso caso nem são tantas propagandas assim. Se você contar, verá que, na média, os anúncios representam aproximadamente 1/4 da revista.

Vou poder ganhar um PSP de presente no meu aniversário (10 de dezembro)?

Rafael Abreu
Vitória/ES

Peça uma bola de futebol. O portátil da Sony só será lançado em março do ano que vem.

As melhores ofertas estão na Fratello Games!!!

Fratello Games

SEU PAGAMENTO ??

em AtÉ 12x !!

Troca do leitor original PS II a vista R$ 300,00

Troca do leitor original PS II a vista R$ 139,00

Game Cube

PSII

por R$ 67,00

X-BOX

6 x R$ 71,00

GAME BOY SP

ASSISTÊNCIA TÉCNICA DESDE 1995

Orçamentos sem compromisso e na hora;
Contamos com uma oficina própria e com tecnicos treinados e qualificados para a instalação dos ModChips mais confiáveis do mundo;

Distribuidor de Peças e Modchips no Brasil.
Preços especiais para técnicos.
Visite-nos ou conheça nosso Catálogo Eletrônico

VISA

www.FRATELLOGAMES.com.br

FAZENDO ECO

A claridade e a escuridão da jogabilidade de *Metroid Prime 2*

Você acha que já tem uma boa idéia do que esperar de *Metroid Prime 2: Echoes* com base no demo recentemente lançado para GameCube? Nada disso. "Aquela versão é só ação", diz o gerente de relações públicas da Nintendo, Tom Harlin. "Ela disponibilizou um monte de coisas para que você pudesse seguir o caminho correndo e atirando, mas não mostrou muitos elementos de exploração. *Prime 2* é um jogo de aventura em primeira pessoa, ao invés de um tiroteio em primeira pessoa". Em outras palavras, pode esperar muito mais história, exploração e enigmas do que aquilo que o pequeno demo mostrou. Peças chave desses aspectos mais cerebrais são as duas diferentes dimensões – clara e escura – do planeta onde você, na pele da famigerada caçadora de recompensas Samus Aran, pousa. "O mundo de Aether está sofrendo, pois os Space Pirates estão minerando phazon (a misteriosa matéria energética) e abrindo uma rachadura", diz Harlin. Uma raça nativa do planeta, um povo gigante com aparência de mariposa conhecido como luminoth, se vê cercado pelos ing – criaturas perversas em forma de aranha originárias do recém lado dark do planeta. Enviada para atender um chamado de socorro de soldados desaparecidos da federação, Samus acaba concordando em ajudar os luminoth em sua luta para salvar Aether. As duas versões do planeta representam a maior mudança na jogabilidade de *Prime 2*. "Você precisa viajar entre o mundo light e o dark para resolver enigmas," diz o representante da Nintendo, Thom Leonard. "ou verá paralelos entre os dois mundos, e terá que descobrir como usar isso em sua vantagem". Leonard dá um exemplo: uma ponte no mundo light leva a um portal negro, não a uma certa plataforma que precisamos alcançar. Um botão próximo pode mover a ponte, mas ele parece transparente e desbotado, como um holograma. "Ele está em um fluxo dimensional", diz Leonard, "então você não pode ativá-lo ali. É aí que entra a interação entre os mundos".

Lembra do portal? Nós pulamos por ele e chegamos em uma versão dark da sala que acabamos de deixar: similar em estrutura, mas com um toque de Tim Burton na aparência, com rochas negras e um sinistro céu roxo. Só a permanência nessa gélida dimensão alternativa pode machucar; fora das "áreas de descanso" (ora acessadas atirando-se em cristais especiais, ora acessadas seguindo certos animais), Samus perde energia lentamente. Outra diferença é aquele botão: ele agora está sólido e totalmente funcional.

> **"*Prime 2* é um jogo de aventura, não de tiro"**
>
> —*Tom Harlin, gerente de relações públicas da Nintendo*

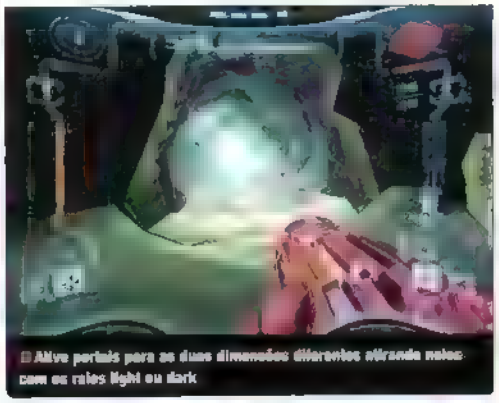
A BANDA BLACK EYED PEAS VAI FORNECER MELODIAS E PRODUZIR A TRILHA SONORA PARA *THE URB2. SIMS IN THE CITY* (PS2/XBOX/GC). O GAME DEVE SAIR AINDA EM 2004...

MULTIPLAYER EM AÇÃO

Devido ao travamento de mira, à habilidade de Samus em virar bolinha e ao esquema de controle único de *Prime 2* (a segunda alavanca analógica é usada para mudar as armas e não para olhar em volta), não é surpresa que o Multiplayer de Echoes é diferente do típico tiroteio em primeira pessoa. Embora a maioria dos mapas e modos de jogo ainda seja desconhecida, aqueles que jogamos eram simples e rápidos, porém divertidos – meio que uma experiência em arcade. No deathmatch, dois a quatro jogadores (tela dividida) tentam conseguir o maior número de matanças, usando itens como supermísseis, danos extras, bola morta! (você precisa rolar para cima de outro jogador para matá-lo) e metralhadoras controláveis. Outro modo desafia todos a recolher o maior número de moedas dos inimigos derrotados.

■ O Screw Attack de Samus retorna para que ela esmague blocos e ziguezagueie por passagens

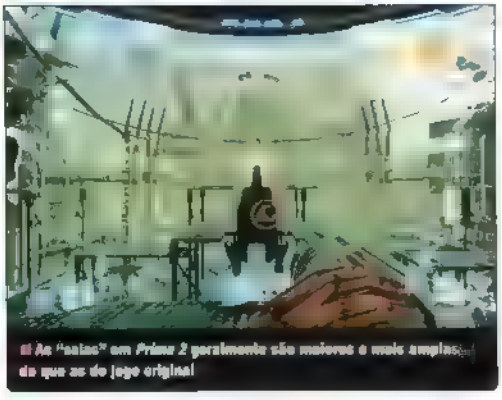
■ Ao usar a Dark Suit, [illegible] explorar o mundo dark



■ Ative portais para as duas dimensões diferentes atirando raios com os raios light ou dark

■ Fique na segurança destas zonas de luz para recuperar gradativamente a energia no mundo dark

■ O visor Echo envia pulsos sonoros para detectar objetos que você não pode enxergar a olho nu (igual a Dan Aykroyd em *Ghostbusters*).



■ As "salas" em *Prime 2* geralmente são maiores e mais amplas do que as do jogo original

Ativá-lo move aquilo que se parece com uma sombra da porta, sinalizando o que aconteceu no mundo light. Pulamos de volta pelo portal e, lógico, o caminho mudou. Agora podemos atingir o objetivo. Puzzles similares estão espalhados por *Prime 2*, mas não são a única implicação do tema claro/escuro. Por exemplo, os ing vez ou outra fazem esse pulo dimensional, possuindo criaturas no mundo light e transformando-as em versões mais fortes e perversas. Até uma misteriosa versão sombra de Samus (com uma incrível semelhança com aquela do melhor final do *Metroid Prime* original) dá as caras. Achou que tinha acabado com ela (ele?) no fina. do demo de *Prime 2*? Como dissemos, aquilo foi só um aperitivo, o prato principal chega logo mais.

PRECISA-SE DE ATORES COM EXPERIÊNCIA ALIENÍGENA. A PARAMOUNT PICTURES ADQUIRIU RECENTEMENTE OS DIREITOS PARA CINEMA DA SÉRIE *AREA 51*, DA MIDWAY.

DESENVOLVIMENTO FORÇADO

COMECE AQUI!

Seqüestramos cinco criadores de games e os fizemos inventar um jogo de sucesso. Confira o resultado

Dizem que produzir um game nos dias de hoje consome muitas horas de trabalho e milhões de dólares. Preferimos fazer da maneira simples e rápida, seqüestrando cinco designers e os forçando a trabalhar como escravos em um game exclusivo para a EGM Brasil. Demos a cada um deles uma parte desse quebra-cabeça e o resultado foi *Red Ice*, um game de ação imaginário, ambientado em Marte. Valeu a pena?

2 SEU HERÓI...

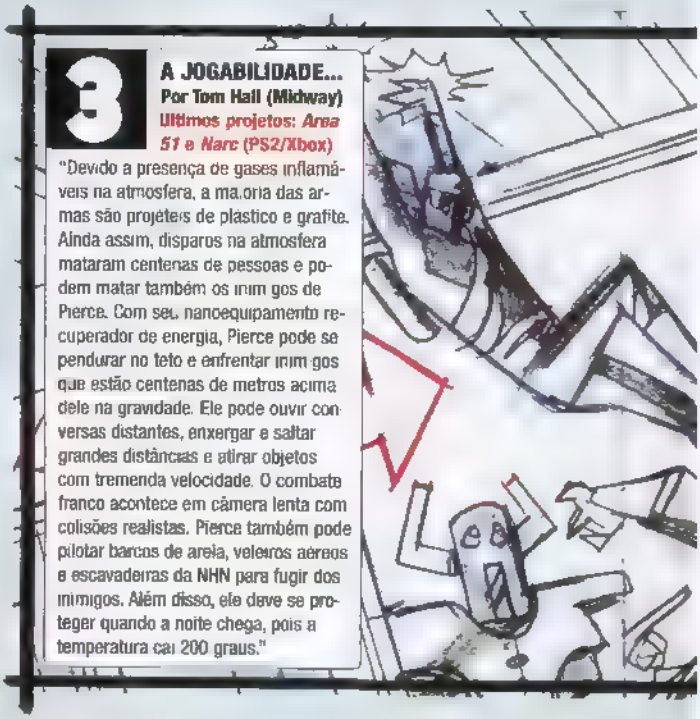
Por John Romero (criador de *Doom*)
Último projeto: um novo *Gauntlet* (para um sistema ainda indefinido)

"Você é Pierce, uma lenda entre grupos mercenários e uma máquina de matar que trabalha secretamente para uma organização maior que a NHS. Se alguém perturba o equilíbrio político em Marte, é seu dever investigar e se livrar das testemunhas. Diferente dos soldados normais, ser um mercenário de um grupo subversivo tem suas vantagens: você está carregado de nano-equipamentos que recarregam constantemente a energia. Também interessante é sua proteção stealth portátil no início do jogo. Ela dura trinta minutos e depois você deve espremer os restos de fóton para reutilizá-la."

3 A JOGABILIDADE...

Por Tom Hall (Midway)
Últimos projetos: *Area 51* e *Narc* (PS2/Xbox)

"Devido a presença de gases inflamáveis na atmosfera, a maioria das armas são projéteis de plástico e grafite. Ainda assim, disparos na atmosfera mataram centenas de pessoas e podem matar também os inimigos de Pierce. Com seu nanoequipamento recuperador de energia, Pierce pode se pendurar no teto e enfrentar inimigos que estão centenas de metros acima dele na gravidade. Ele pode ouvir conversas distantes, enxergar e saltar grandes distâncias e atirar objetos com tremenda velocidade. O combate franco acontece em câmera lenta com colisões realistas. Pierce também pode pilotar barcos de areia, veleiros aéreos e escavadeiras da NHN para fugir dos inimigos. Além disso, ele deve se proteger quando a noite chega, pois a temperatura cai 200 graus."

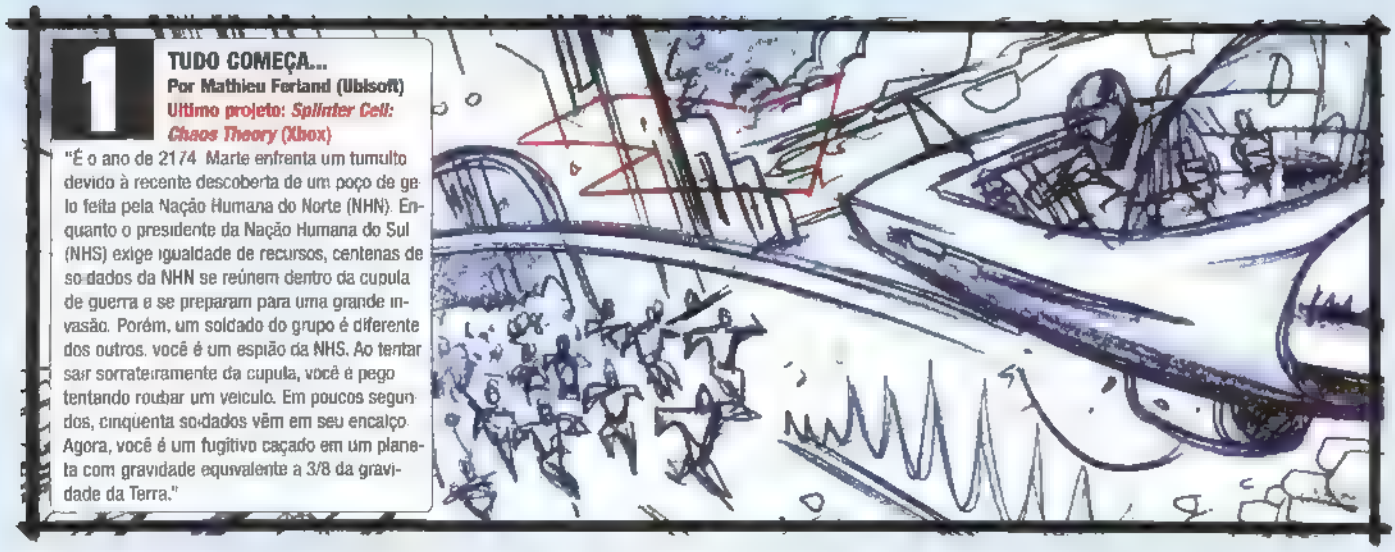


4 OS INIMIGOS...

Por Eugene Jarvis (criador de *Defender* e *Robotron*)
Último projeto: *Target: Terror* (arcade)

"Pierce tem um péssimo dia enfrentando os inimigos que o perseguem. Primeiro são os humaroids, soldados de carne e osso e bombados com hormônios. Altamente ágeis, com fardas leves que utilizam sistemas circulatórios auto-vedáveis e caixas de proteção craniana, a dieta deles consiste de orgãos doados pela NHS e podem suportar ataques até um minuto após a decapitação. Aí vêm os Robonators, que atacam com microbombas atômicas e raios rastreadores biológicos. E também há os Lifesukrs, que sugam qualquer energia ou força vital em poucos segundos e são atraídos por gás metano. Ruim para Pierce, que comeu feijão com repolho no almoço."

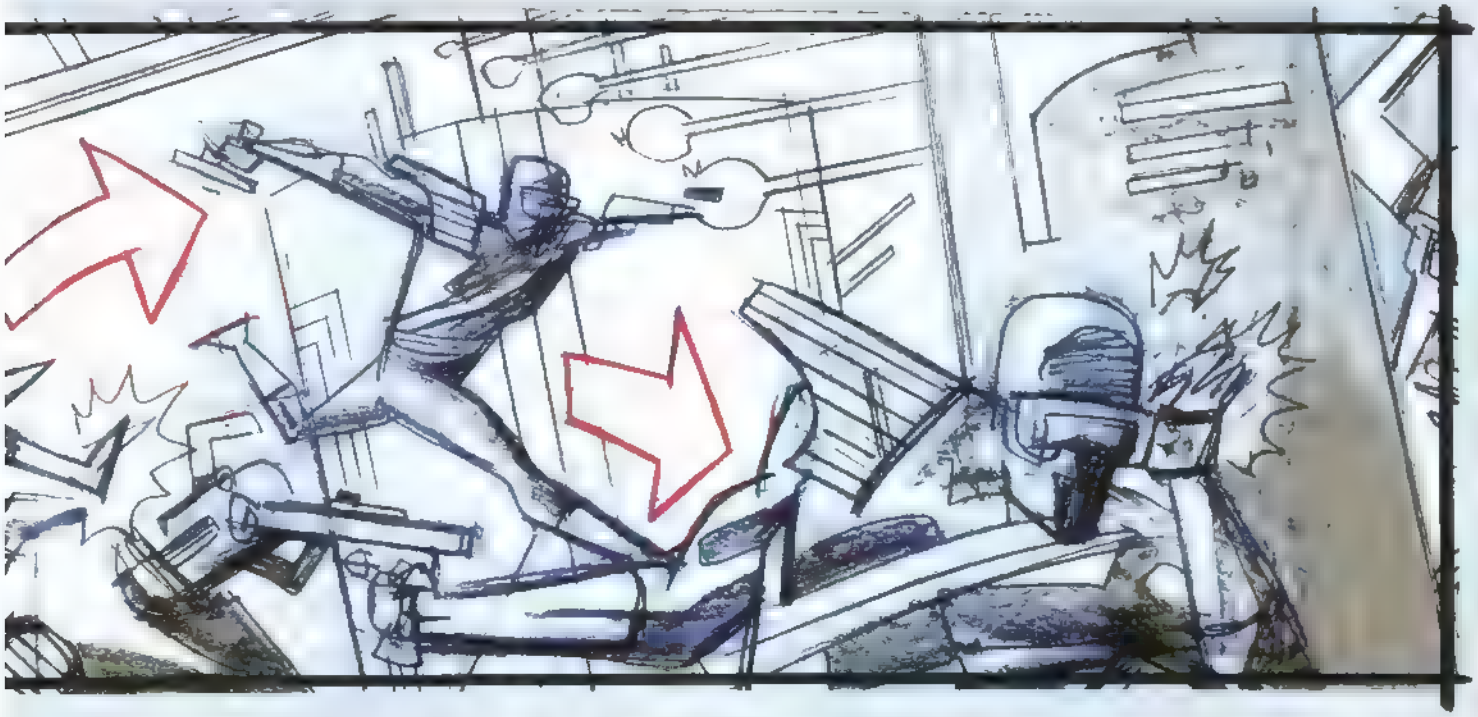
ESTE MÊS, A ATARI TRAZ AO MERCADO NORTE-AMERICANO UMA RÉPLICA REDUZIDA DE SEU CONSOLE ATARI 7800, CONTENDO 20 GAMES CLÁSSICOS DO 7800 E DO ATARI 2600 NA MEMÓRIA.



1 TUDO COMEÇA...

Por Mathieu Ferland (Ubisoft)
Último projeto: *Splinter Cell: Chaos Theory* (Xbox)

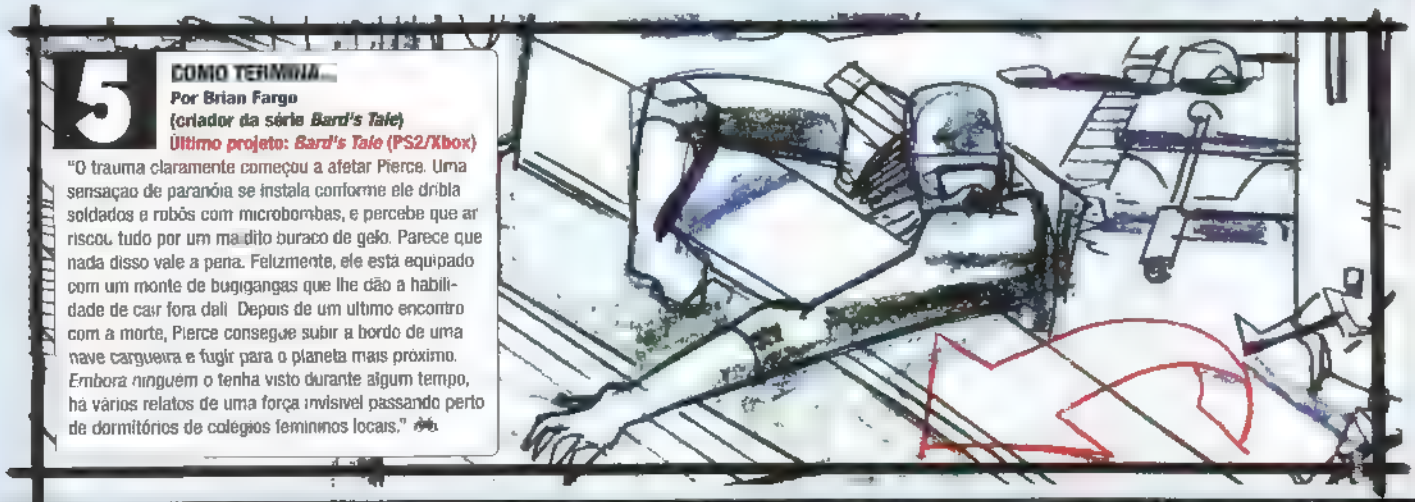
"É o ano de 2174. Marte enfrenta um tumulto devido à recente descoberta de um poço de gelo feita pela Nação Humana do Norte (NHN). Enquanto o presidente da Nação Humana do Sul (NHS) exige igualdade de recursos, centenas de soldados da NHN se reúnem dentro da cúpula de guerra e se preparam para uma grande invasão. Porém, um soldado do grupo é diferente dos outros: você é um espião da NHS. Ao tentar sair sorrateiramente da cúpula, você é pego tentando roubar um veículo. Em poucos segundos, cinquenta soldados vêm em seu encalço. Agora, você é um fugitivo caçado em um planeta com gravidade equivalente a 3/8 da gravidade da Terra."



5 COMO TERMINA...

Por Brian Fargo
(criador da série *Bard's Tale*)
Último projeto: *Bard's Tale* (PS2/Xbox)

"O trauma claramente começou a afetar Pierce. Uma sensação de paranóia se instala conforme ele dribla soldados e robôs com microbombas, e percebe que ar riscou tudo por um maldito buraco de gelo. Parece que nada disso vale a pena. Felizmente, ele está equipado com um monte de bugigangas que lhe dão a habilidade de cair fora dali. Depois de um último encontro com a morte, Pierce consegue subir a bordo de uma nave cargueira e fugir para o planeta mais próximo. Embora ninguém o tenha visto durante algum tempo, há vários relatos de uma força invisível passando perto de dormitórios de colégios femininos locais."



VOCÊ PODERÁ RELEMBRAR OS BONS TEMPOS DE *ADVENTURE*, *ASTEROIDS*, *HAUNTED HOUSE* E *YAR' S REVENGE*, COM DIREITO A DOIS JOYSTICKS, TUDO PELA PECHINCHA DE US$ 45...

É PRATA!

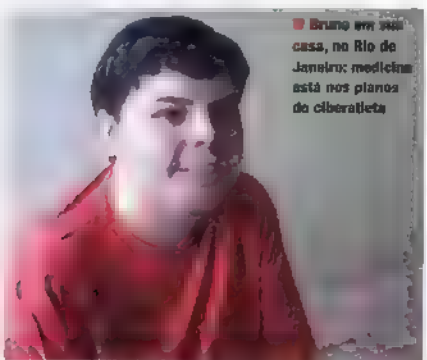
Brasileiro é vice-campeão de FIFA na olimpíada dos games

Bruno Carriço, em San Francisco: medalha de prata inédita e cheque de US$ 10 mil

O Brasil não fez bonito apenas nas Olimpíadas e Paraolimpíadas de Atenas. Ganhamos moral também no esporte eletrônico: nossos ciberatletas ficaram em quinto na classificação geral do World Cyber Games, que aconteceu em San Francisco (EUA) no início de outubro. As medalhas em duas categorias (bronze em *Need for Speed Underground* e prata em *FIFA Soccer 2004*) garantiram a colocação inédita para o país em competições do gênero. Conversamos com o carioca Bruno Carriço, 19 anos, nosso vice-campeão mundial em *FIFA 2004*, que contou um pouco sobre seu feito olímpico.

EGM Brasil: E aí, qual é a sensação de ganhar uma medalha pelo Brasil?
Bruno Carriço: É muito boa, ainda mais pelo fato de que o país não havia conseguido medalha antes. Com a minha prata e o bronze do Andinho [Nota do Editor: André Luiz Macedo, terceiro lugar em *NFS Underground*] ficamos em quinto no quadro de medalhas. É uma enorme evolução e uma excelente colocação para o Brasil. No próximo WCG, já entraremos mais respeitados.

EGM: Você imaginava que poderia ganhar qualquer coisa antes de ir para San Francisco? Ou estava indo mais pela festa?
BC: No ano passado fui mais pela festa, pois era minha primeira competição internacional e eu estava empolgado com a viagem. Mas esse ano fui focado na competição. Sempre me preocupava em voltar cedo para o hotel, para dormir e estar bem para jogar. Não imaginava que iria ficar em segundo. Caí num grupo muito difícil e meu objetivo era chegar até as quartas, quando enfrentaria o campeão da Alemanha, um dos grandes favoritos do campeonato.



Bruno em sua casa, no Rio de Janeiro: medicina está nos planos do ciberatleta

Fotos: Lia Amâncio/Divulgação

EGM: Na final, com o mundo inteiro olhando pra você, bateu um frio na barriga? Deu medo?
BC: Não, até que joguei bastante tranqüilo. Claro que queria trazer uma medalha de ouro, mas estava ciente de que estava na final e que isso já era um feito enorme. Acho que o coreano estava um pouco nervoso no começo da partida, tanto que saí na frente. Mas depois que ele fez o primeiro gol, parece que se acalmou um pouco e não errou mais nenhum lance.

EGM: Qual a maior diferença entre você e um medalhista olímpico? O ciberatleta pode ser [illegible]
BC: Acho que não pode. O e-sport é uma coisa muito nova e por isso ainda não chama tanto a atenção da imprensa e do mundo, apesar de estar crescendo rapidamente. Trazer uma medalha para o Brasil é bom, mas acho que não dá para comparar com o feito de conseguir uma medalha olímpica, pela tradição das Olimpíadas, pelas atenções voltadas para os jogos, o país pára para torcer pelos atletas... é uma coisa muito maior.

EGM: Você realizou o sonho dos jogadores de games. Você acha que qualquer cara mais habilidoso pode um dia se tornar um campeão mundial?
BC: Sorte e talento ajudam, porém o mais importante são os treinos e a dedicação. Para se conquistar sucesso em qualquer atividade é necessário empenho, e nesse caso não é diferente.

EGM: Seus pais apóiam mais a sua carreira?
BC: Sempre tive o apoio deles, desde o primeiro campeonato que disputei. Naquele, inclusive, eu era meio novo para viajar sozinho (o campeonato foi em São Paulo) então meu pai foi comigo e meu irmão, e de quebra assistiu aos jogos e torceu por nós. Atualmente, sempre que a gente viaja para jogar algum campeonato, eles ficam em casa torcendo bastante, avisam todo mundo da família, ligam para saber os resultados... eles nos apóiam bastante.

EGM: O que mais você joga além de FIFA?
BC: O *FIFA* é o único jogo que eu encaro de maneira "profissional", tentando treinar todo dia e disputando os campeonatos. Mas gosto de jogar outros games "for fun". No console, jogos apenas o *Winning Eleven* no Playstation 2, e mesmo assim não tenho jogado muito ultimamente para não misturar com o *FIFA*. No PC gosto de jogar algumas vezes *WarCraft 3* e *Counter Strike*.

EGM: Você tem 19 anos agora. Ainda pensa em seguir alguma carreira relacionada aos games?
BC: Não penso em seguir carreira como ciberatleta. Encaro o *FIFA* como uma atividade paralela. Pretendo fazer faculdade de medicina e ainda continuar com o *FIFA*. Acho que dá para conciliar as duas atividades, arrumar uma hora por dia pra "manter a forma" no jogo e treinar um pouco mais nos finais de semana. Infelizmente, o e-sport ainda não é suficiente para sustentar ninguém no Brasil, por isso a maioria dos jogadores tem alguma outra atividade.

EGM: Quais os próximos planos? Vencer o título no ano que vem?
BC: O próximo passo é conseguir a vaga para a Suíça no Campeonato Mundial de *FIFA 2005*, em dezembro, e fazer bonito lá fora. Depois é descansar durante as férias, e em seguida, começar a preparação para o WCG 2005.

– Pablo Miyazawa

AINDA FALANDO SOBRE O E-SPORT, A PRÓXIMA EDIÇÃO DO WORLD CYBER GAMES IRÁ ACONTECER EM CINGAPURA, NA ÁSIA, EM OUTUBRO DE 2005.

MisterBros

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

GAMEBOY ADVANCE

TODO BRASIL

XBOX

TELEVENDAS:
(11) 3266-4176

ENTREGAS EM SEGUNDA A SÁBADO PELO SEDEX

WWW.MISTERBROS.COM.BR

PEGA LADRÃO!

Pirateiros distribuem futuros lançamentos pela internet e viram o mercado de games do avesso

"Todos os direitos estão reservados. A reprodução total ou parcial deste produto é crime e os infratores estão sujeitos às penalidades previstas em lei." Você já leu essa frase? Ela está presente em embalagens de DVDs, CDs e games. Mas, pelo jeito, nem de longe isso é suficiente para intimidar quem trabalha com artigos falsificados. Uma das industrias mais lesadas com a atividade dos "piratas" é a dos games.

As produtoras estimam em mais de US$ 1 bilhão anual o prejuízo causado pela turma que reproduz os Master Chiefs, Gordon Freemans e Carl Johnsons que rodam nos aparelhos daquela turma que não quer, ou não pode, gastar grana em um jogo original. Alguns episódios recentes chamaram a atenção do mundo para uma nova faceta desse velho problema: o pirateamento de um game antes mesmo de seu lançamento oficial. Em outubro, dois dos grandes lançamentos do ano, *Halo 2* (Xbox) e *Grand Theft Auto: San Andreas* (PS2), "vazaram" em suas últimas etapas de produção. Isso sem falar no menos cotado *Shin Megami Tensei: Nocturne* (PS2) e no roubo do código-fonte de *Half-Life 2* (PC), ocorrido no início do ano.

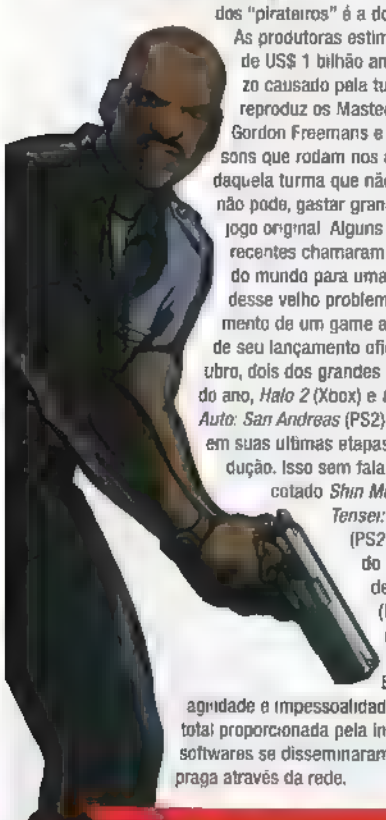
E graças à agilidade e impessoalidade quase total proporcionada pela internet, esses softwares se disseminaram como praga através da rede.

O que é certo e o que é errado

As empresas detentoras da propriedade intelectual dos games não estão para brincadeira: "As autoridades competentes estão investigando o roubo e continuarão a investigar todas as pistas para impedir maior disseminação de nosso conteúdo criativo. O download, a posse e a distribuição de *San Andreas*, incluindo sua disponibilização na internet, é roubo!", declarou a Rockstar na ocasião do ocorrido. A Microsoft também não deixou por menos em relação a *Halo 2*: "Consideramos que o download deste arquivo (do game) ou disponibiliza-lo na internet é uma forma de roubo. Estamos investigando a fonte desse vazamento com as autoridades. A Microsoft leva a integridade de sua propriedade intelectual a sério, e iremos perseguir agressivamente a fonte desse ato de ilegalidade", dizia a declaração divulgada um dia após uma versão pirata do game tornar-se disponível na rede.

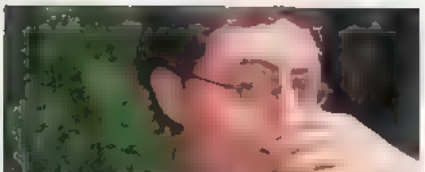
No fim das contas, a pirataria é boa ou ruim? Levando em conta a facilidade em conseguir novos lançamentos, o consumidor menos abastado experimenta benefícios imediatos ou prejuízos em longo prazo? A EGM Brasil conversou com um comerciante de "produtos alternativos" (que obviamente preferiu se manter anônimo), que afirmou não enxergar possibilidades de trabalhar com games hoje de forma legal. "O problema é que ninguém compra produtos legalizados. Os consumidores dão a desculpa de que os originais são caros, mas mesmo com jogos usados a preços razoáveis, eles preferem os piratas por R$ 15 para poderem jogar logo os lançamentos." A consequência dessa grande oferta é que muitos consumidores acabam gastando em jogos piratas o mesmo que gastariam em produtos originais: "Ao invés de comprarem um produto de qualidade e aproveitarem ao máximo, as pessoas preferem comprar vários para jogar tudo, mesmo que seja por cinco minutos cada", explica. Nossa obvia conclusão: a procura só existe porque há a oferta, e vice-versa. Enquanto isso, as produtoras continuam sem solução para o problema.

– Eduardo Trivella



O GRANDE ROUBO DE GAMES

DADOS OFICIAIS CONFIRMAM: DE CADA DEZ GAMES INSTALADOS EM PCS NO BRASIL, OITO SÃO PIRATAS...



GAMES PARA UMA ILHA DESERTA
ODAIR BRAZ JUNIOR

Quais games a equipe EGM Brasil levaria até o fim do mundo? Você descobre aqui! Nesta edição, perguntamos ao célebre Odair Braz Junior, o popular Juvaca, quais jogos ele colocaria na mochila para um passeio sem volta à nossa ilha deserta. Veja suas escolhas:

GoldenEye 007 (N64)

"Este é provavelmente meu jogo favorito de todos os tempos (gosto muito do *Enduro* também, mas isso fica entre a gente). O nível de desafio, a tensão, a possibilidade de melhorar sempre seu desempenho e a chance de jogar como James Bond são elementos indescritíveis. Posso estar errado, mas depois de *GoldenEye*, nenhum outro jogo do agente teve o mesmo charme."

Gran Turismo 2 (PlayStation)

"Para quem gosta de corridas de carro (é definitivamente o meu caso), não pode haver nada mais perfeito do que *Gran Turismo 2*. Tudo é real demais e você se sente no comando daquele carango que sempre sonhou dirigir. Posso ficar três dias seguidos jogando sem comer ou beber."

Mario Golf 64 (N64)

"Nunca pensei que jogar golfe fosse tão legal. Aprendi a gostar jogando *Mario Golf*. O game estava all de bobeira e resolvi arriscar. Fiquei tão viciado que me tornei um mestre do taco (no bom sentido). Vai pra ilha fácil." Ah.

PlayStation.2
SHELLSHOCK
PlayStation.2
DRIV3R
XBOX
XBOX
Tom Clancy
namco
OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!
Visite a nossa loja sem sair de casa. Aguarde!
TUDO EM ATÉ 12x
Electron
VISA
SHOP
Viaduto Santa Ifigênia, 66 - Box 410/412
TEL. (11) 3328 6823
(11) 3328 6824
METRÓPOLE

oi JOGOS

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Ação e espionagem como nunca se viu!

Um dos maiores sucessos dos consoles chega triunfal à telinha do seu Oi, em uma missão inteiramente nova e com um enredo ainda mais cativante. O agente Sam Fisher é escalado mais uma vez, dessa vez para encarar a missão mais difícil de sua carreira. Uma tenebrosa ameaça paira sobre o mundo: para evitar ser capturado ou eliminado, o perigoso líder do grupo guerrilheiro Suhadi Sadono traçou um plano maquiavélico que serve como seu seguro de vida. Se ele deixar de fazer contato com seus homens, por um dia sequer, o grupo irá detonar uma enorme rede de bombas biológicas, espalhando o vírus da varíola pelas maiores cidades do mundo. Cabe a Fisher resolver a situação da maneira mais silenciosa e eficiente possível.

Na pele do agente, você deve fazer de tudo para erradicar a ameaça do terrorismo biológico. Entre seus desafios, é preciso enfrentar seus inimigos na selva e na embaixada da Indonésia, desarmar uma bomba plantada em um submarino e, finalmente, encarar bandidos em um laboratório de criogenia, tudo espalhado por oito complexos níveis de jogo. Para se dar bem, você deverá avançar com cautela, superando os mais sofisticados sistemas de detecção e agindo silenciosamente como um verdadeiro agente secreto!

Splinter Cell: Pandora Tomorrow supera os limites dos games para aparelhos móveis. Pela primeira vez em um jogo do gênero é possível interagir com o ambiente, criando sombras para se proteger e atirando em lâmpadas e outras fontes de luz. As habilidades dos inimigos também são surpreendentes, com uma Inteligência Artificial apuradíssima. Eles estão na sua cola e não irão descansar enquanto você não for localizado! Prepare-se!

MOTOROLA

CUBi

Encaixe as peças para vencer

Um quebra-cabeça divertido que vai viciar você! Em CUBi, seu objetivo é posicionar as peças que caem do céu de modo a não deixar espaços vazios entre elas. Toda vez que uma linha é preenchida, ela é eliminada e as peças acima são movidas para baixo. Encaixe as peças corretamente e evite que elas cheguem ao topo. Só assim você conseguirá escrever seu nome no ranking dos melhores jogadores de CUBi do Brasil

Estratégias

Siga as dicas para ganhar mais pontos:

•Tente apagar o máximo de linhas possíveis de uma vez só

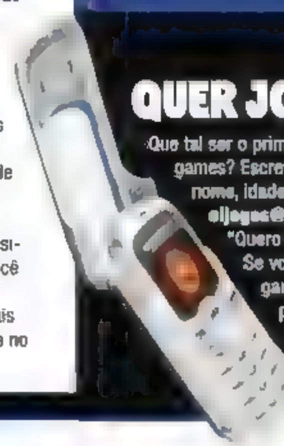
•Para destruir quatro linhas de uma só vez, é preciso fazer um corredor para encaixar uma peça amarela. Crie esse espaço nas laterais, pois um espaço no meio atrapalhará sua estratégia

•Pressione a tecla para baixo quando souber onde colocar a peça. Desse modo, você ganhará ainda mais pontos.

•Evite deixar buracos no jogo. Caso não seja possível, evite colocar blocos por cima dele. Assim, você conseguirá corrigi-los facilmente depois.

•Pratique sem parar. Quanto mais você jogar, mais pontos fará. É sua chance de colocar o seu nome no ponto mais alto do ranking de CUBi!

RANKING CUBi



QUER JOGAR?

Que tal ser o primeiro a testar os novos games? Escreva um e-mail contendo seu nome, idade e endereço completo para **oijogos@oi.net.br**, com o assunto "Quero testar os games da Oi". Se você for um dos selecionados, ganhará o direito de testar os próximos games antes do lançamento! Participe!

MOTO MAX

Velocidade máxima na tela do seu Oi

Curte adrenalina, asfalto e velocidade? Então Moto MaX é para você! O game traz toda a emoção dos torneios de motovelocidade, em dois modos: "campeonato" ou "corrida simples".

No total são cinco pistas com traçados variados compostos de retas e curvas abertas, fechadas ou em "S", com belos cenários representando grandes cidades brasileiras. Cada pista traz um ranking específico que armazena os cinco melhores tempos. Isto permite que você convoque seus amigos para competir em seu Oi para ver quem é o mais rápido das pistas.

Dicas

Vença fácil em todas as corridas!

•Colisões fazem sua moto perder velocidade, além de darem mais vantagem aos adversários. Cuidado com as placas na lateral da pista. Se chocar nelas, você perderá tempo e muitas posições

•As placas com setas que aparecem na parte superior da tela indicam a direção e dificuldade das curvas. Placas em azul representam curvas fáceis, amarelas são médias e vermelhas indicam as difíceis. Se uma dessas aparecer, reduza a velocidade para não sofrer um acidente!

•Sua moto tem aceleração constante. Por isso, não é necessário pressionar um botão para correr, mas o freio será útil nas curvas mais difíceis. Se quiser, você pode ligar ou desligar a aceleração com comandos no teclado do seu Oi

FALE COM A OI

Curtiu as novidades Oi Jogos? Tem alguma dúvida sobre algum game, os futuros lançamentos ou aparelhos? Escreva para **oijogos@oi.net.br** e fale com a gente! Queremos saber sua opinião!

CELULAR

Jogando sem fios, em qualquer lugar

TV NA TELINHA

Assista aos seus programas favoritos no celular

Imagine a situação: você está preso no trânsito, seu programa favorito vai passar em instantes e ainda falta muito para chegar em casa. O que fazer? Tire o celular do bolso e sintonize no canal. Isso mesmo, a TV no celular chegou ao Brasil e é uma das tendências mais quentes do momento depois dos videogames "móveis".

A novidade aterrissou aqui pouco mais de um ano após chegar aos usuários do Japão, Coréia do Sul e Europa – os mais sortudos do mundo em se tratando de serviços para telefonia celular. Por enquanto, ainda não é possível gravar os programas ou assistir na ordem que se quer, mas já dá para ver notícias ao vivo e clipes, em um pontapé inicial dado pelas operadoras Vivo e TIM.

A Vivo, a maior operadora atualmente (25 milhões de clientes), lançou a TV no Celular, um programa que pode ser baixado direto do menu da operadora disponível para quem tem o celular Kyocera Slider. Já a TIM disponibilizou dois modelos da Nokia compatíveis com o serviço TIM TV Access: o 6600 e o 3650.

O que isso tem a ver com games? Por enquanto não muita coisa, pois se trata de um teste de fôlego das redes das empresas que usam tecnologias como GPRS (TIM) e CDMA1x (Vivo). A transmissão de vídeos ao vivo exige uma quantidade de banda elevada por um tempo contínuo – coisa que somente as operadoras do Japão e Coréia estão acostumadas a fazer. A idéia é disponibilizar mais serviços de dados, e é aí que entram os jogos aos usuários, que por sua vez vão despertar para as várias possibilidades que os celulares atuais – desde os mais simples aos mais sofisticados – são capazes de oferecer.

Nokia 3650: versátil, agora é capaz de mostrar televisão

O serviço de TV da TIM, terceira operadora do ranking nacional (mais de 10 milhões de usuários), tem oito canais de vídeo após a empresa ter fechado acordos de licenciamento de conteúdo com a TVA e a Rede Bandeirantes. Ele está disponível em cerca de 1800 cidades do país com a rede GPRS da empresa. Já a Vivo, que fez parceria apenas com a Band, traz três canais acessíveis em 450 cidades que possuem a rede CDMA 1x, a mais avançada da operadora.

A TIM não vai cobrar pelo serviço até o final do ano, mas a partir de 2005, estuda o preço de R$ 1 por minuto de transmissão. Já a Vivo começou a cobrar pelo acesso a TV, que custa R$ 12,49 por mês (é necessário fazer uma assinatura) mais uma tarifa de R$ 0,04 por quilobyte transmitido nos planos pós-pagos e R$ 0,05 nos planos pré-pagos.

Caro demais

Mas, como toda tecnologia estreante, ainda há alguns problemas. Se você quiser assistir a um programa de 30 minutos, prepare-se para pagar pelo menos R$ 30. Acontece que as operadoras não ganham dinheiro com propagandas, como acontece com a TV, mas sim cobrando os minutos ou os quilobytes enviados para o celular. Além disso, como se trata de um streaming (transmissão contínua de dados), o aparelho fica o tempo todo fazendo download de imagens, o que esgota a bateria mais rápido.

Kyocera Slider: pequeno, bonito e transmite TV

Acompanhe o programa de culinária que você tanto curte!

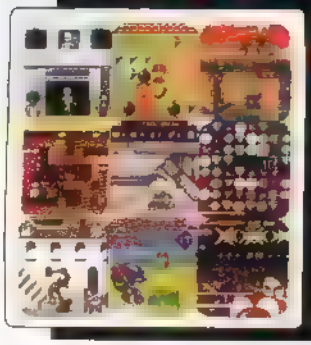
As duas empresas devem aumentar a quantidade de celulares compatíveis com o serviço e o número de canais até o final do ano. Isso irá gerar possibilidades bastante interessantes: por exemplo, em vez de usar seu telefone de casa para expulsar o Fulano de algum reality show, basta usar o celular enquanto se assiste ao programa nele. No caso da Vivo a idéia é disponibilizar a TV no Celular em cerca de 30 modelos comercializados pela empresa. Bastam só alguns ajustes do player de vídeo, que são específicos para cada aparelho. Para se conseguir assistir aos canais é preciso baixar um programa que transforma os sinais em imagens na telinha. A TIM espera que os preços dos aparelhos compatíveis caiam em 2005 – atualmente, um celular que consegue mostrar sinais de TV custa cerca de R$ 700. Além disso, o serviço da operadora ganhará mais velocidade no ano que vem, funcionando também na tecnologia EDGE, com transmissão de dados até cinco vezes mais rápida do que a GPRS.

É esperar para assistir.

– Rubens Guilherme

TORPEDOS

Game a dar com pau



A Vivo alcançou a marca de 200 aplicativos disponíveis para quem não quer usar o celular só para bater papo. Desse total, metade são jogos que se dividem entre esportes, cartas, aventura e ação. Alguns dos destaques são *Tony Hawk's Underground*, *Senhor dos Anéis* e *Splinter Cell*.

1 bilhão de verdinhas

Sabe quanto deve faturar a indústria de jogos para celulares este ano? US$ 1 bilhão. Isso mesmo, este é a previsão da empresa de pesquisa Screen Digest, que calcula que até o final da década, o mercado vai crescer para US$ 6,4 bilhões. A maior parte da bolada por enquanto está ficando nas mãos do Japão, Coréia do Sul e Europa, onde há muito mais serviços para os vidrados em joguinha portátil que nos Estados Unidos ou América Latina.

Duas câmeras, um celular

A Panasonic mostrou na feira PT/Expo Comm China o protótipo Z800. O celular tem formato convencional, mas traz uma novidade: é equipado com duas câmeras. A externa tem resolução de 1,3 megapixel e a interna tem resolução de 110 mil pixels. O aparelho pesa 115 gramas e ainda tem duas telas de cristal líquido e a conexão banda larga com a internet.

JÁ ESTÁ PREOCUPADO EM NÃO PERDER A CANETINHA STYLUS QUE ACOMPANHA O NINTENDO DS? A EMPRESA INTEC LANÇARÁ UM PACOTE AVULSO CONTENDO TRÊS PEÇAS POR US$ 9...

O Melhor do Natal é na:
ELETROMIL
VÍDEO GAMES
...ou você vai esperar Papai Noel?
A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL
O Melhor Preço e Maior Garantia
Vendemos via SEDEX
20 anos
de tradição em games
SUPER OFERTAS
PlayStation One
com garantia de 1 ano + 3 jogos
CONSULTE
Trocamos aparelhos antigos por acessórios novos!
SISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
TRAVAMENTO E MANUTENÇÃO EM GERA
• OS MELHORES CHIPS DO MERCADO
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP
Tel/Fax: (11) 221.1740 - 3362.2306 - 3362.23
www.eletromilgames.com.br

EGM PC

Sua dose mensal de games para computador

A VOZ DA EXPERIÊNCIA

Jogadores "das antigas" são contaminados pela febre de Ragnarök Online

Coisa de criança: visual infantilizado não espanta jogadores mais velhos

Embora tenha sido lançado recentemente no Brasil, o MMORPG *Ragnarök Online* (distribuído gratuitamente com a edição 32 da EGM Brasil) já pode ser considerado uma verdadeira febre: no final de outubro, com apenas 40 dias de testes beta, 33 mil usuários já abarrotavam o servidor local. Até dezembro, a previsão era que o número chegasse a mais de 80 mil jogadores, segundo a Level Up Games (www.levelupgames.com.br), que distribui o game no Brasil. "Estamos participando de eventos, distribuindo centenas de milhares de CDs, programando quests e trabalhando para prestar um ótimo serviço e transformar o servidor brasileiro de *Ragnarök* em um dos maiores do mundo", assegura o gerente de marketing da Level Up Julio Vieitez, que não dispensa suas duas horas diárias do game.

Tem sido interessante notar, contudo, a presença de um público mais "maduro" nos domínios do RPG online. Atualmente, 8% dos jogadores brasileiros têm mais de 30 anos. E o fenômeno não é exclusividade nosso: ele também acontece em outros países onde *Ragnarök* fez sucesso. "Na Coréia, há servidores exclusivos para maiores de 18 anos. No Japão, a faixa etária média é superior a 20 anos", explica Vieitez.

Tudo em família

Leo de Biase, 32 anos, proprietário da rede de lan houses Cyber Games, passa pelo menos três horas por dia circulando pelos terrenos virtuais de Rune-Midgard. "Antes, minha esposa perguntava se eu realmente sabia o que estava fazendo no meio de toda a bagunça das batalhas. Eu respondia que não, mas continuava batalhando mesmo assim", brinca. Hoje, ela também rendeu-se ao jogo e é companheira do marido nas andanças por *Ragnarök Online* – uma noviça de nível 20, para ser mais exato. O que o game tem, afinal, que atrai o público maduro? "Em duas palavras, guildas e comércio. Esse não é um jogo somente onde se bate ou morre, mas em que se constroem impérios e vidas com outras pessoas, e não mais com o computador. Entender o conceito de oferta e demanda é ainda mais desafiador, e isso instiga o público adulto", arrisca Leo.

Bagunça: múltiplas batalhas simultâneas não é problema para os fãs de *Ragnarök Online*

O jornalista Wanderley Scarpignato, 26 anos, por sua vez, não dispensa seis horas de jogo por dia, no intervalo do trabalho. "Jogadores com mais idade já estão acostumados a RPGs desde os tempos dos primeiros consoles. Talvez por isso os 'tiozinhos' estejam se identificando", explica.

O engenheiro Celso Pedroso da Costa Leite, 39 anos, é outro que se deixou levar pela mania: ele chega a passar dez horas por dia conectado a *Ragnarök Online* aos sábados e domingos, além de duas horas diárias durante a semana. "O que diferencia este de outros RPGs é a possibilidade de interagir com os jogadores, tanto que já estou criando companheiros com quem costumo jogar junto", explica.

Contudo, o fenômeno *Ragnarök* parece atingir todas as camadas e, no Brasil, o fato de o jogo estar em português e com servidores exclusivos é um ponto quase irresistível. "Realmente, é impossível não ficar aficionado", atesta Leo de Biase, que já bolou seu próprio esquema de enriquecimento online: "Depois que criei meu mercador para dar suporte de vendas ao meu cavaleiro, o jogo fica praticamente ligado o dia inteiro, pois deixo o mercador vendendo itens e fazendo dinheiro. Na hora do almoço, dou uma entradinha para repor o estoque e continuo trabalhando". Ah, e quando sobra um tempinho, Leo jura que trabalha na vida real também.

– Theo Azevedo

Sites bacanas porque navega é preciso

TAMBÉM CHEGANDO AO MERCADO BRASILEIRO ESSE MÊS: *LOCOMOTION* (PC), NOVA CRIAÇÃO MALUCA DE CHRIS SAWYER (DE *ROLLERCOASTER TYCOON*). O LANÇAMENTO É DA ATARI.

RAPIDINHAS

Velho do saco ganha o mundo

Erinia invade a Europa

Em novembro *Erinia*, o MMORPG brasileiro criado pela Ignis Games, será lançado pela produtora Gamigo na Alemanha e, de lá, deve chegar a outros países da Europa. O plano de ataque do game também inclui os EUA e o Canadá, que devem receber o game daqui seis meses. E você sabe o que significa Männer des Sahcco e Sack Man? São as traduções para "Velho do Saco" em alemão e inglês, respectivamente. Sensacional!

O Velho do Saco, versão [illegible] tipo exportação

Será que agora vai?

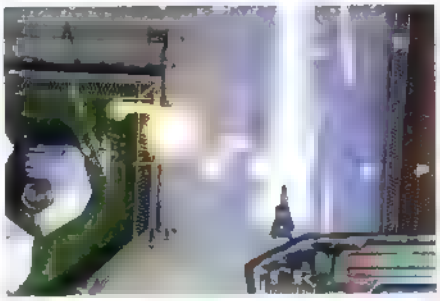
Half-Life 2 está mesmo chegando ao Brasil?

Ansioso por *Half-Life 2*? Nós também. A boa notícia é que a Vivendi Universal Games está se esforçando para lançar o jogo no Brasil na mesma semana que nos EUA, ou seja, no dia 16 de novembro. Será que deu certo? Torça para que nenhum alienígena roube os CDs do jogo momentos antes deles serem prensados. Em se tratando de *Half-Life 2*, tudo é possível.

Tiroteio à brasileira

Earth Force capricha na nostalgia espacial

Quem é do tempo dos 8 e 16 bits costuma lembrar-se com carinho dos jogos de nave estilo arcade, como *R-Type* e tantos outros. O gênero, um pouco abandonado nos dias de hoje, está sendo "revisitado" em grande estilo por *Earth Force*, que ainda não tem lançamento, mas conta com uma demo disponível no site www.earthforce.com.br. Em desenvolvimento pelos brasileiros Daniel Palmira e Daniel Abdala, *Earth Force* apresenta efeitos visuais babantes, chefões e uma bela variedade de armas e naves. Diversão garantida que merece ser experimentada.



LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO – PC

Está saindo lançamento para PC este mês. Confira algumas das novidades que estão chegando às lojas neste momento. Procure o seu favorito!

Axis & Allies (Atari)	Medal of Honor: Pacific Assault (Electronic Arts)
Evil Genius (Vivendi Universal Games)	Need for Speed Underground 2 (Electronic Arts)
First to Fight: Close Combat (Tech Dealer)	RollerCoaster Tycoon 3 (Atari)
Half-Life 2 (Vivendi Universal Games)	Sid Meier's Pirates! (Atari)
Leisure Suite Larry: Magna Cum Laude (Vivendi Universal Games)	Vietcong Purple Haze (Tech Dealer)

LOG ON

Por Théo Azevedo

Acabou-se a aventura?

Apaixonante. Talvez seja este o melhor adjetivo para descrever o gênero adventure, que na década de 90 encontrou o seu auge (principalmente com a LucasArts), conquistando uma legião de fãs. Infelizmente, falar hoje sobre adventures é, cada vez mais, falar em saudosismo de bons tempos que, pelo menos aparentemente, não voltam mais. Há alguns anos, o gênero entrou em declínio e os títulos foram se tornando escassos, os bons, mais ainda. Ironia do destino, o maior reflexo dessa decadência está na própria LucasArts, que um dia já trouxe ao mundo verdadeiras pérolas como *Day of the Tentacle* e *The Secret of Monkey Island*. Não tem muito tempo, a softhouse reacendeu as esperanças dos fãs ao anunciar continuações para os clássicos *Full Throttle* e *Sam & Max*, com direito a imagens, vídeos, perspectiva de lançamento e tudo mais. Foi quase uma crueldade quando, meses depois, a LucasArts cancelou *Full Throttle*, e, em seguida, *Sam & Max*. O motivo? Após uma cuidadosa avaliação do mercado e sua realidade, a softhouse chegou à conclusão de que não era o momento apropriado para lançar os tais adventures. Até a Sierra Entertainment, responsável por sérios do naipe de *Gabriel Knight* e *Phantasmagoria*, deixou o novo jogo de Leisure Suit Larry, *Magna Cum Laude*, ser transformando em um amontoado de minigames eróticos. Talvez colocar um pouco mais de ação no tempero dos adventures seja uma saída para torná-los atraentes a um público maior e, conseqüentemente, mais rentáveis. Ainda bem que nem tudo está perdido: há títulos interessantes vindo aí, como *Dreamfall: The Longest Journey*, *WANTED: A Wild Western Adventure*, *Fahrenheit*, entre outros. A própria The Adventure Company, como o próprio nome sugere, permanece acreditando no gênero.

A você, cabe prestar mais atenção aos títulos do gênero e prestigiar os que assim mereçam. Quem sabe, dessa maneira, o quadro não melhore e dias melhores apareçam.

Day of the Tentacle: bons tempos que não voltam mais

A EA ADIOU O LANÇAMENTO DO AGUARDADÍSSIMO *LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH* (PC). O GAME DE ESTRATÉGIA DEVE CHEGAR AO BRASIL NA METADE DE DEZEMBRO...

HARDWARE

O que há de melhor em equipamentos

GABINETES
EMBALAGENS DE LUXO

Muito se engana quem acha que o gabinete é uma "caixa" feita somente para encaixar as peças do computador. Hoje um dos propósitos dessas embalagens é deixar sua máquina mais bonita, mas o mais importante é que a escolha de um gabinete pode mudar a performance da máquina. Com o avanço da tecnologia, os processadores ficaram mais potentes, e as placas de vídeo e som, mais parrudas. Com isso, as máquinas tendem a superaquecer. Isso é normal hoje, mesmo porque já é possível controlar a temperatura interna de um PC. Mas se você escolher errado a principal peça, que é o gabinete, não tem jeito: deixe a tampa lateral aberta e botar o ventilador do lado, pois seu PC vai fritar ovos. Para que sua frigideira não se torne obsoleta, preste atenção nessas dicas de como escolher um gabinete além de duas opções que estão no mercado.

1 Prefira gabinetes grandes e espaçosos. Quanto mais distantes as partes internas do micro estiverem umas das outras, melhor. A fonte, a placa-mãe, as outras placas, o HD, os drives de CD-ROM e DVD e os gravadores precisam de espaço entre si. Assim, já dá para amenizar o problema de temperatura.

2 Mesmo que seja grande, o gabinete deve ter lugares de encaixe para ventiladores internos (ventoinhas), para que o ar externo seja puxado e o ar interno, expelido.

3 Os gabinetes precisam ter fácil acesso – não é legal lacrar a máquina. Caso aconteça algum problema ou seja necessário trocar uma placa, é preciso estar à mão e sua abertura deve ser fácil. E não se esqueça de que a máquina precisa de uma limpeza regularmente.

Estilosos e bonitões

Dois modelos que estão à venda há pouco tempo e atendem as necessidades para se montar uma boa máquina são o CMSTACKER e o Wave Master, ambos da Cooler Master. Os gabinetes de alumínio são mais bonitos que os atuais de ferro e mais eficientes na dissipação do calor. Também protegem as máquinas contra energias externas, como pequenos campos eletromagnéticos que podem ser criados por monitores, aparelhos de som, televisores e outros tipos de eletroeletrônicos. Além de serem mais resistentes ao tempo, eles também evitam ferrugem e efeitos de maresia de cidades litorâneas.

O Wave Master é muito bonito e com um design de dar inveja a qualquer lan house. Tem uma tampa frontal, é um dos mais completos do mercado, com uma área interna ampla e uma exclusiva entrada USB e de som na parte superior. É excelente para montar uma máquina modificada (Case Mod, como são conhecidos), já que peças avulsas podem ser adquiridas para a transformação.

Já o Mode CMSTAKER é para quem precisa de uma máquina realmente arejada e grande, pois suas dimensões são imensas. É um dos poucos cases que suportam onze slots para drives, com entrada para até seis USB 2.0 e espaço para oito ventiladores – ou seja, é uma máquina para qualquer tipo de aplicação, principalmente se você precisar montar um servidor que fique ligado 24 horas por dia, 365 dias por ano, ou mesmo uma estação com vários periféricos.

Para saber mais informações deste e de outros produtos da Cooler Master, visite o site deles em www.coolermaster.com.br.

– Ivan Cordon

Especificações técnicas

WAVE MASTER

Dimensão	540 x 198 x 458 mm
Material	Alumínio
Tipo de M/B	ATX, 12" x 9.6
Slots de Expansão	7
Baias	9, sendo 4 (5,25") e 1 (3,5") e 4 (3,5") interno
Fonte	Padrão ATX PS2
Frontal I/O	2 USB 2.0; 1 MIC; 1 entrada para fone de ouvido; 1IEEE 1394 (FireWire)
Ventiladores	Três ventiladores, sendo dois (80 x 80 x 25 mm) para o frontal e um (80 x 80x 25 mm) traseiro
Cor	Prateada

CMSTACKER

Dimensão	584mm x 227mm x 536mm
Material	Alumínio, SECC Chassis
Tipo M/B	Extensão ATX (12" x 13"), BTx
Slots de Expansão	7 Slots
Baias	11, sendo 7 (5,25"), 1 (3,5") e 3 (3,5") interno
Fonte	Standard ATX PS2
Frontal I/O	6 USB 2.0; 1 IEEE 1394 FireWire) 1 MIC e 1 SPK
Ventiladores	Três ventiladores, sendo um frontal, (120 x 120 x 25 mm), um traseiro exaustor (120 x 120 x 25 mm) e um superior (80 x 80 x 25 mm)
Cor	Prateada

THOMAS JANE, O ATOR QUE FEZ O PAPEL DE FRANK CASTLE NO SANGRENTO FILME *O JUSTICEIRO*, VAI DUBLAR O PERSONAGEM NO GAME DA THQ QUE SAI PARA PS2 E XBOX ANO QUE VEM.

DEPOIS DO JOGO: FABLE

A história real por trás desse fabuloso RPG

Neste momento, se você for um fã de *Fable*, deve estar em sua segunda ou terceira jogada. Você cansou de ser bonzinho, parou de se preocupar com os problemas de sua irmã com o arquivilão Jack of Blades e só quer saber de recortar e picotar os aldeões que cruzarem o seu caminho na hora errada... ou somos só nós que fazemos isso? Recentemente, nos encontramos com um dos criadores desse RPG de ações livres para Xbox – o presidente da Lionhead Studios, Peter Molyneux – para conversar sobre desafios de desenvolvimento, decisões de design e algumas coisas bem sinistras que se pode fazer em *Fable*.

EGM Brasil: Que tipo de coisas o jogo permite fazer e que você nem tinha idéia de que seriam possíveis?
Peter Molyneux: Eu não esperava que as pessoas massacrassem vilas inteiras, adquirissem todas as propriedades vagas por preços baixos e depois fizessem uma fortuna alugando para recém-chegados. Não estava nos meus planos que um jogador usasse sua mulher como escudo humano, e quando colocamos crianças pela primeira vez no mundo do jogo, eu não suspeitava que os pilotos de teste fizessem coisas impronunciáveis com elas, razão pela qual os jogadores agora não carregam armas quando estão em uma vila ou cidade.

Abuso: os pilotos de teste de *Fable* são os culpados por não haver armas nas vilas

EGM: Quais foram os maiores problemas de se fazer um game como esse?
PM: Nosso maior desafio foi o fato de sermos desenvolvedores de PC e, historicamente, desenvolvedores de PC sofrem para fazer bons jogos de console. Criar um sistema de combate que fosse fácil de dominar e permitisse a mistura de estilos parecia simples, mas foi muito difícultoso.

EGM: *Fable* parece inspirado nas recentes aventuras 3D da série Zelda. Essa afirmação procede?
PM: Muitas características de *Fable*, na verdade, foram inspiradas no game de PC da Lionhead, *Black & White*, como a jogabilidade aberta e os personagens que se transformam para refletir aquilo que você é. Outra influência foi *Zelda*, que sempre encontrou maneiras de despertar as emoções do jogador. Eu realmente me importava com Link, e isso era algo que queríamos para *Fable*.

EGM: Você considerou a idéia de incorporar "calabouços" tradicionais com quebra-cabeças?
PM: Achamos que os quebra-cabeças cerebrais e complicados que se vê em outros games não casariam bem com a ação de *Fable*.

EGM: Por que não deixar que os jogadores continuassem com suas jornadas através da guilda, depois de terminar *Fable*?
PM: Em termos de história, acho que não faria muito sentido ainda ter jornadas na guilda.

EGM: Algum segredo ou piadas internas que a maioria dos jogadores possa ter deixado passar?
PM: Seria uma pena revelar todos eles, mas dois segredos do game são o Sandgoose e a frigideira que serve como arma.

EGM: O primeiro nome do jogo era "*Project Ego*". Há alguma referência a isso na versão final?
PM: Não. Teria sido uma boa idéia... Por que você não fez essa pergunta seis meses atrás?

A PRODUTORA BRITÂNICA SCI ESTÁ FAZENDO UM GAME PARA PS2 E XBOX BASEADO EM *CONSTANTINE*, O FUTURO FILME ESTRELADO POR KEANU REEVES, O ETERNO NEO DE *MATRIX*...

EM BREVE

Jogatina feliz em época de Natal

NOVEMBRO/ DEZEMBRO 2004

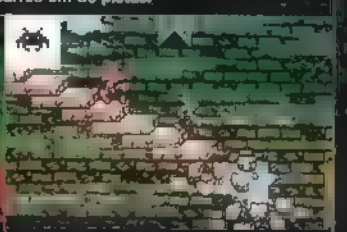
Dragon Ball Z: Budokai 2
Atari • GC — Os carinhas que jogam bolas de fogo já agitaram o PS2 e se preparam para detonar no Cube.

Confrontation: Allied Strike
Tecmo • Xbox — O Xbox é o console favorito de robôs gigantes que gostam de destruir tudo em sua frente.

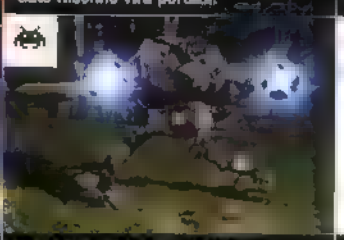
Gran Turismo 4
Sony CEA • PS2 — Primeiro, a má notícia: a Sony removeu o prometido modo online de *GT4*. Agora, a notícia boa: o game vai mesmo sair este ano. Os pés de chumbo vão poder pisar fundo com 650 carros em 30 pistas.

Mario Party 6
Nintendo • GC — Mario e turma voltam para a anual festança Multiplayer, mas agora tudo está diferente graças ao traiçoeiro microfone que vem junto com o game. Você usa o mic em vários minigames para gritar, cantar e tagarelar rumo a vitória.

Kingdom Hearts: Chain of Memories
Square Enix • GBA — A única série de RPG que deixa você espancar o Gato Risonho vira portátil.

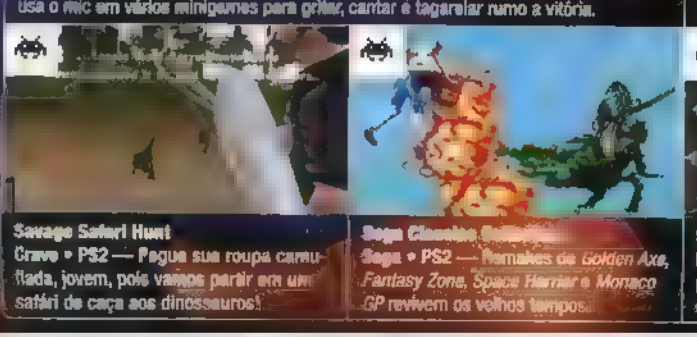


Mario Party Advance
Nintendo • GBA — Os minigames crescerão muito para os consoles. Agora a festa é pra viagem!



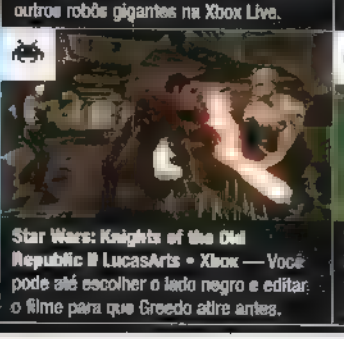
Mech Assault 2: Lone Wolf
Microsoft • Xbox — Se há algo que os robôs gigantes da Xbox Live odeiam são outros robôs gigantes na Xbox Live.

Mega Man X8
Capcom • PS2 — Mais um game *Mega* este mês, cheio de plataformas cabeludas e chefes gigantes.

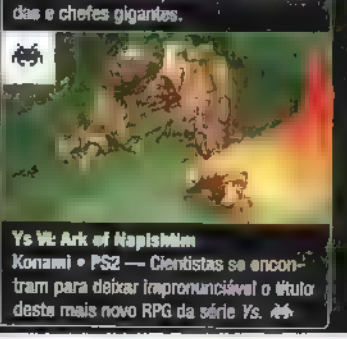


Savage Safari Hunt
Crave • PS2 — Pegue sua roupa camuflada, jovem, pois vamos partir em um safári de caça aos dinossauros!

Sega Classics Collection
Sega • PS2 — Remakes de *Golden Axe*, *Fantasy Zone*, *Space Harrier* e *Monaco GP* revivem os velhos tempos.



Star Wars: Knights of the Old Republic II
LucasArts • Xbox — Você pode até escolher o lado negro e editar o filme para que Greedo atire antes.



Ys VI: Ark of Napishtim
Konami • PS2 — Cientistas se encontram para deixar impronunciável o título deste mais novo RPG da série *Ys*.

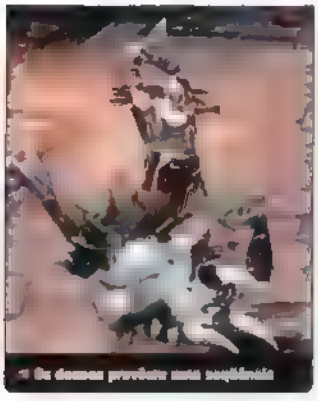
QUARTERMANN

O fofoqueiro dos games

O Halloween rolou faz pouco tempo e ninguém agüenta mais gostosuras e travessuras. Você veio até esta página atrás de rumores e fofocas! E felizmente, todo esse açúcar das guloseimas de Halloween produziu alguns boatos bem doces. Diga a mamãe e ao papai que eles não precisam se preocupar com o dentista: os docinhos do Q não causam cáries.

PSP ainda previsto para março

Em todo lugar que vou, sou bombardeado com perguntas sobre a possibilidade de um atraso no PlayStation Portátil. Podem ficar tranqüilos, meus amigos. Ouvi dizer que a Sony despachou recentemente os últimos kits de desenvolvimento para seu portátil modernoso, e vários títulos agendados para o lançamento ainda estão previstos para estréia no começo do ano que vem nos EUA, de acordo com aquilo que a empresa anunciou meses atrás.



Os demos previstos estão empolgando

Liguem os motores do Xenon

Na medida em que nos aproximamos da revelação do sucessor do Xbox (alguns dizem que isso pode acontecer no final deste ano, outros dizem que só em fevereiro próximo), o fofoqueiro aqui ficou sabendo de outro título planejado para o Xenon: *Ridge Racer*. Espere, tem mais: a Namco supostamente convocou a Pseudo Interactive, que criou um irado demo (imagem acima) usando o software de desenvolvimento do Xenon, para o projeto de nova geração.

Será a nova *Ridge Racer*? Talvez

Canto gregoriano

Graças a sua jogabilidade matadora inspirada em *Devil May Cry* e a ambientação mitológica grega, *God of War* é uma das muitas razões pelas quais eu aguardo ansiosamente o ano que vem. Aparentemente, os caras da Sony também estão esperando boas coisas para seu jogo de ação para PS2, pois planos para uma sequência já estão em andamento. Acho que eles nunca ouviram o ditado "não conte com um game de sucesso dentro da galinha".

Batendo a bola

A EA Tiburon é mais conhecida pela série de futebol americano *Madden*, mas isso pode mudar em breve. Atualmente, a desenvolvedora está montando uma equipe para seu primeiro título não-esportivo, e embora eu saiba poucos detalhes, o que se diz é que o game será de ação em terceira pessoa. . . e John Madden não será o chefe final. Saco.

Lara Croft não é mais mulher de um console só

Não é segredo que a adorável Ms. Croft vai retornar à exploração de tumbas em 2005. Mas o que você não sabe é que os donos de PS2 não serão os únicos a participar dessa aventura, já que a Eidos vai levar o game ao Xbox depois que a versão de PS2 chegar às lojas.

Se Lara mostrasse tudo em vez de esconder, seus jogos fariam mais sucesso

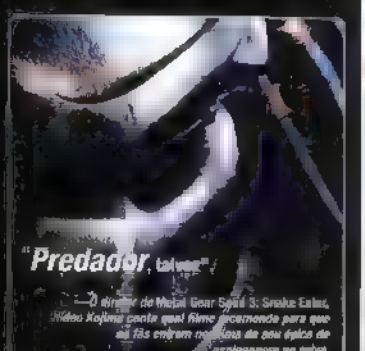
PÉ DE OUVIDO

"Não acabamos com eles no futebol americano. Eles podiam dar aquela coisa **de graça, enrolada em um sanduíche,** e ainda assim nós os venceríamos".

—Jeff Brown, vice-presidente de comunicação da EA (da série Madden NFL 2005) vendendo mais que o rival, ESPN NFL 2K5, apesar do preço de US$ 20 do game da ESPN.

"Agradecemos o interesse do sr. Brown por nosso produto **e achamos louvável o fato de eles terem baixado o preço de seu game NBA** deste ano".

—Matt Atwood, diretor de relações públicas da ESPN Videogames, respondendo (usando referência ao preço de US$40 do NBA Live 2005).



"*Predador*, talvez".

—O diretor de Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Hideo Kojima, conta qual filme recomenda para que as fãs entrem no clima de seu épico de espionagem na selva.

JOGO DE IDÉIAS

Quando mídia e games se encontram

Por Marcelo Barbão

A capa da edição 31 da EGM Brasil fez muito sucesso. Afinal, uma mulher bonita sempre mexe com o público. Mas o impressionante foi ver, no mesmo mês, uma matéria na revista Playboy falando sobre games eróticos, cheia de personagens sem roupa. Depois, artigos na Veja, na IstoÉ Dinheiro, entre outras publicações de peso. Vários jornalistas ligaram para a nossa redação pedindo "dicas" sobre o mundo dos games. O Pablo, nosso editor, está até pensando em virar palestrante, que dá muito mais dinheiro.

Problemas financeiros de nossos colegas à parte, é importante notar como os games estão tomando conta da grande mídia no Brasil. As redações de publicações ditas "sérias" precisarão se adaptar aos novos tempos e, quem sabe, contratar uma molecada que gosta de jogar games.

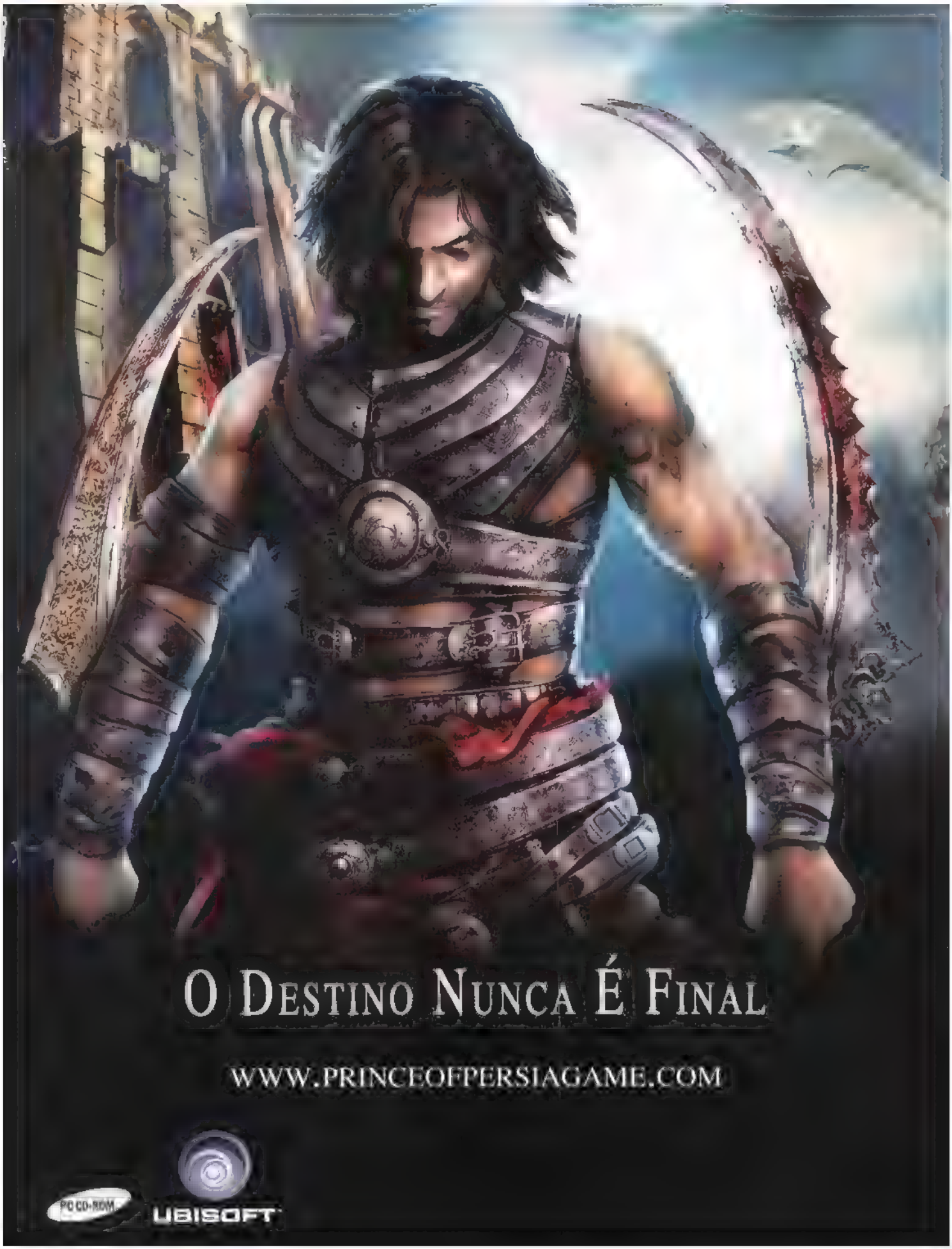
Mas muitos erros ainda precisam ser sanados. Um deles é ficar chamando quem gosta de games de nerds (apesar de que ser nerd sempre foi motivo de orgulho para mim) ou tratar os jogos como uma brincadeira de adolescente. Mas só o fato de algumas mídias entenderem a importância dos games e tentarem dar uma cobertura digna ao entretenimento eletrônico já dá esperança a quem vive disso há tempos e não era reconhecido.

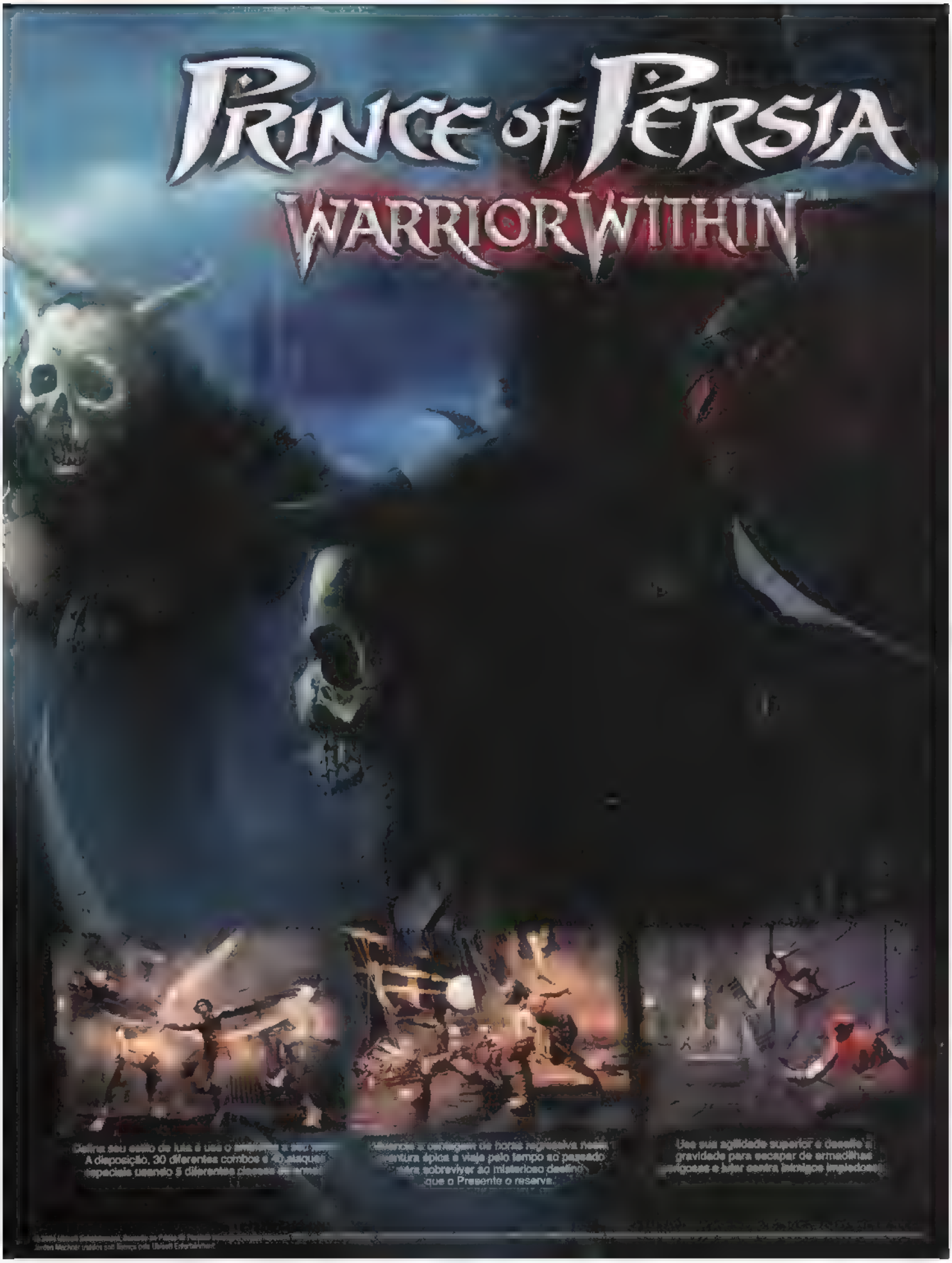
Será que um dia teremos críticos de games respeitadíssimos, assim como os críticos de literatura e cinema? É muito provável que sim.

A profissionalização do setor é sempre uma boa coisa – inclusive com estudos mais sérios sobre teoria dos jogos, ludologia, narrativas interativas e coisas assim. É bom pra todo mundo que os games sejam tratados como coisa séria. Séria, mas divertida pra @#$%#! ♣♣

Concordou ou discordou? Escreva sua opinião para o Barbão em barbao@conradeditora.com.br

MAIS PSP: A THQ DISSE QUE ESTÁ ESTUDANDO AS POSSIBILIDADES DE LEVAR SUA POPULAR SÉRIE DE MOTOCROSS, *MX RACING*, PARA O PORTÁTIL DA SONY NO ANO QUE VEM.


O DESTINO NUNCA É FINAL
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
PC CD-ROM
UBISOFT


PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN
Defina seu estilo de luta e use o ambiente a seu
A disposição, 30 diferentes combos e 40 ataques
especiais usando 5 diferentes classes de armas
Vivencie a contagem de horas regressiva nesta
aventura épica e viaje pelo tempo ao passado
para sobreviver ao misterioso destino
que o Presente o reserva.
Use sua agilidade superior e desafie a
gravidade para escapar de armadilhas
perigosas e lutar contra inimigos impiedosos
Jordan Mechner usados sob licença pela Ubisoft Entertainment

CAIU NA REDE É GAME

Jogos online para todos

Jogar online traz experiências únicas, com'um toque especial de humanidade: você pode se associar com uma princesa élfica ou empreender ataques durante a Segunda Guerra Mundial. Está louco para sair atirando para todos os lados? Acabe com aquele pirralho peitinho com um tiro certeiro na cabeça. Já cansou da inteligência artificial retardada dos jogos de corrida? Corra contra os pilotos mais habilidosos do mundo. Você pode chamar seus amigos para lutar contra zumbis, explodir granadas ou roubar bancos. Na medida em que novos gêneros vão se expandindo online, os simples mata-matas vão ficando tão antiquados quanto jogar xadrez por e-mail. Esta reportagem vai lhe dar uma noção geral sobre vários jogos online que estão para sair, incluindo um gostinho da ação offline de cada um deles.

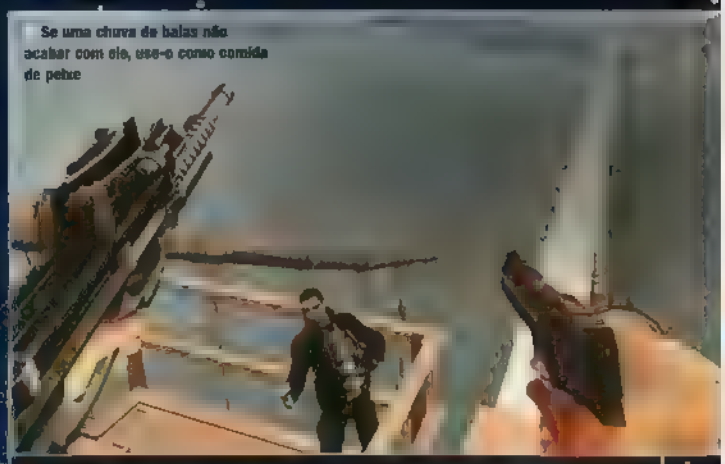
As perspectivas de *GR2* mostram o lado mais cru da guerra

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

PS2/Xbox • Ubisoft • Novembro de 2004

Online: Quando falam de "exército de um homem só" na TV, estão na verdade falando de você em *Ghost Recon 2*: você é um líder de esquadrão com arsenal tecnológico suficiente para vencer uma guerra contra a Coréia do Norte. Todas as 20 missões desta sequência de tiroteio tático também estão disponíveis para jogos cooperativos, além de uma boa dúzia de modos online – colocando até 16 jogadores uns contra os outros em caça à bandeira e outros modos. Também vale a pena mencionar que o jogo de PS2 e o de Xbox são de fato únicos, com mapas, personagens e objetivos diferentes.

Online: A sequência do melhor jogo de 2003 para os apreciadores de uma guerrinha vai se afastando ainda mais de suas raízes de PC. Uma nova câmera por trás do ombro dá um toque a mais na antiga visão de primeira pessoa, e agora você pode enfrentar toda a campanha Single Player no modo Lone Wolf, trocando seus companheiros de equipe habituais pela ação individual.



Se uma chuva de balas não acabar com ele, use-o como comida de peixe

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

PS2/Xbox • EA Games • Novembro de 2004

Online: Todo mundo que já deixou a tampa de um saleiro solta em um restaurante sabe muito bem: é bom ser mau. E *Rogue Agent*, um jogo em que o objetivo do herói é pegar o próprio James Bond, foi feito para que você se sinta muito, muito maldoso. Os mapas neste game de tiro em primeira pessoa apresentam toda a variedade de momentos marcantes de Bond, desde as pirâmides de Gisé (*O Espião que Me Amava*) até o link de satélite do fim do filme *007 Contra GoldenEye*. "Temos duas vezes mais armas para Multiplayer do que no *GoldenEye* original", diz Chris Plummer, produtor sênior. "E os jogadores podem destravar diversos mapas por meio do jogo online."

Os modos Multiplayer (cada um deles comporta até oito jogadores online) vão de duelos simples a "jogos de guerra", em que os vilões lutam para atingir um objetivo antes que os bonzinhos salvem o dia.

Online: O modo Multiplayer é uma parte importantíssima do pacote *GoldenEye* (dá para fazer partidas de tela dividida com até quatro jogadores se você não tiver conexão em rede), mas a história do modo para um jogador não é, em absoluto, ultrajante. As oito missões do jogo contam a história de um agente da MI6 que virou a casaca e ajuda diversos inimigos de Bond a tomar o controle do mundo – e ficar com ele desta vez.

Aventura
- Resident Evil Outbreak File #2
- Rise of the Kasai

Luta
- Capcom Fighting Evolution

É PARA TODO MUNDO

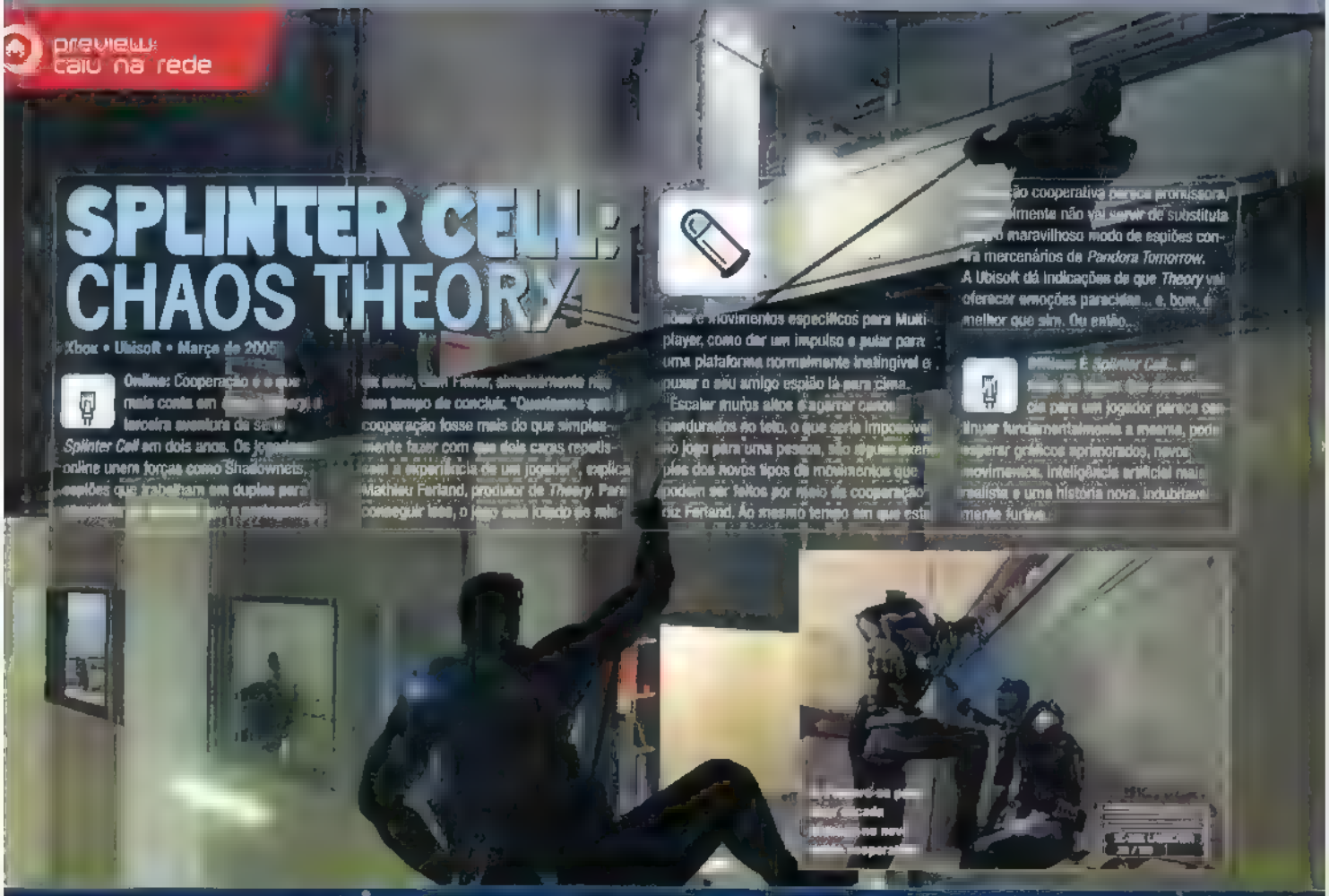
É possível conectar seu console à rede e sair jogando com gente do planeta inteiro, mesmo morando no Brasil. Usando o PS2, você pode utilizar linha discada ou banda larga (há jogos que utilizam apenas esse tipo de conexão). O Xbox já é mais exigente: nada de conexão discada. Jogar online no console da Sony é gratuito na maioria dos jogos, basta fazer todas as ligações e configurar sua conexão com o start-up disc que acompanha o Network Adapter. No Xbox, é necessário comprar o Starter Kit, que dá direito à assinatura de um ano, para poder jogar qualquer game que tenha suporte online. Pirataria? Não rola em nenhum dos dois consoles. No PS2, todos os games passam pela autenticação do DNAS (Dynamic Network Authentication System), que realiza a verificação de diversos componentes: existência de mod-chip no console, uso de dispositivos de trapaças, utilização de cópia de jogo, entre outras coisas. Se o seu PS2 for barrado, você não conseguirá jogar online. No Xbox, o lance fica ainda mais sério: se a Live identificar um Xbox modificado (com chip) ou um disco pirata, o console é banido da rede e nunca mais poderá jogar online. OBS.: Alguns dos jogos desta matéria também serão lançados para GameCube, mas como a versão do GC não tem modos online, o Cube não é citado em lugar algum.

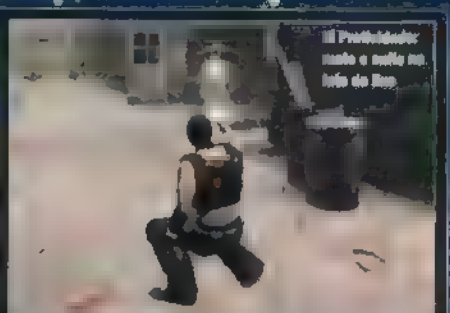
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Xbox • Ubisoft • Março de 2005

Online: Cooperação é o que mais conta em [illegible] terceira aventura da série *Splinter Cell* em dois anos. Os jogadores online unem forças como Shadownets, espiões que trabalham em duplas para [illegible] Sam Fisher, simplesmente não tem tempo de concluir. "Queríamos que a cooperação fosse mais do que simplesmente fazer com que dois caras repetissem a experiência de um jogador", explica Mathieu Ferland, produtor de *Theory*. Para conseguir isso, o jogo está lotado de missões e movimentos específicos para Multiplayer, como dar um impulso e pular para uma plataforma normalmente inatingível e puxar o seu amigo espião lá para cima. "Escalar muros altos e agarrar canos pendurados no teto, o que seria impossível no jogo para uma pessoa, são alguns exemplos dos novos tipos de movimentos que podem ser feitos por meio da cooperação", diz Ferland. Ao mesmo tempo em que esta [illegible]ção cooperativa parece promissora, [illegible]lmente não vai servir de substituta [illegible] maravilhoso modo de espiões contra mercenários de *Pandora Tomorrow*. A Ubisoft dá indicações de que *Theory* vai oferecer emoções parecidas... e, bom, é melhor que sim. Ou então...

Offline: É *Splinter Cell*... de [illegible] cia para um jogador parece continuar fundamentalmente a mesma, pode esperar gráficos aprimorados, novos movimentos, inteligência artificial mais realista e uma história nova, indubitavelmente furtiva.





25 TO LIFE

PS2/Xbox • Eidos • Primeiro semestre de 2005

Online: O designer Jake Neri descreve *25 to Life* como "a primeira versão online de polícia e ladrão", mas para quem joga há mais tempo, pode parecer que é uma roupagem hip-hop para *SOCOM: U.S. Navy SEALs*. Assim como o sucesso online da Sony, este título conta com dois times de jogadores (com até oito de cada lado), coloca todos em uma enorme arena externa e deixa que resolvam suas diferenças da maneira mais violenta possível. A atmosfera aqui, no entanto, é um pouco diferente: em vez soldados bombados combatendo terroristas na selva, temos grupos policiais caçando bandidos com máscaras de esqui em paisagens dos Estados Unidos. É um retrato clássico da vida urbana moderna, como a gente vê na TV. Uma olhadinha nos modos online de *25 to Life* já basta para ter uma idéia do que você vai encontrar aqui. O modo padrão é War, um mata-mata simples que coloca 16 pessoas umas contra as outras em uma baderna na rua. Se você está em busca de algo mais envolvente, há duas variações de caça à bandeira: Raid, em que os policiais invadem um esconderijo e os gângsteres tentam impedir que eles entrem durante o maior tempo possível; e Robbery, em que os gângsteres arrombam uma série de lojas e fogem antes que a polícia consiga pegá-los. O último modo é Tag, em que quadrilhas de gângsteres competem por território pichando o nome do seu clã em muros – o modo pode ser customizado offline, antes do início do jogo. Como na maior parte dos jogos esportivos de hoje, é possível acompanhar suas estatísticas e seu ranking online, por meio do site oficial do jogo, em www.25tolife.com. Então, por que é que alguém vai querer ser policial em *25 to Life*? Porque, diferentemente de *SOCOM*, os lados opostos de *25 to Life* têm armas e habilidades completamente diferentes. O policial médio aqui tem a pistola e o cassetete tradicionais, assim como rifles, granadas e até um aparelho de choque que pode derrubar qualquer coisa menor do que um cavalo a três metros de distância. Pior ainda, a polícia também tem a vantagem da precisão: como foram treinados em tiro, erram menos ao mirar alvos distantes. Os gângsteres, assim como nos filmes, têm que equilibrar a diferença com poder de fogo – de Ingram MAC-10s e TEC-9s até espingardas de cano cortado e maquinário estilo RoboCop.

Com todo esse arsenal, um jogo online típico de *25 to Life* tem a tendência de se transformar em um banho de sangue – como se você estivesse revivendo o clímax de *Perigo para a Sociedade* na segurança da sua sala.

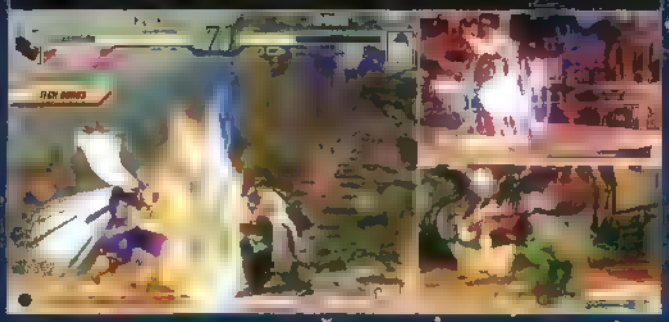
Offline: Apesar de o modo solitário de *25 to Life* ter como função principal o aquecimento para a sua estréia online, trata-se de muito mais do que as simples sessões de treinamento de títulos online como *Counter-Strike*, da Microsoft. O jogo para uma pessoa é dividido em quatro etapas, cada uma contada de uma perspectiva diferente, que se unem perto do final, quando a atenção se volta para o líder da gangue criminosa local que você está combatendo ou ajudando. Você vai ver os mesmos tipos de coisas que acontecem online – só que, aqui, o enredo é de verdade e ninguém vai ficar tagarelando na sua orelha.

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

Xbox • Capcom • Final de 2004

Online: A Capcom reúne personagens fundamentais de suas séries de luta em 2D, com as regras e tudo o mais, para um campeonato online que leva o nome da empresa. Um clássico Street Fighter como Guile joga de maneira simples e bate forte, ao passo que Darkstalkers altamente tecnológicos como Jedah compensam os baixos danos com combos em cadeia, ataques de perseguição e outros movimentos especiais. Criaturas insanas como o dragão Hauzer do jogo de arcade monumentalmente obscuro *Red Earth* sobem de nível para ganhar forças, colegiais da série *SF Alpha* mandam os combos de sempre e os integrantes do elenco de *Street Fighter III* provocam todo mundo.

Offline: As únicas diferenças entre o jogo versus online e offline serão a distância a que seu oponente se encontra de você e se a rede vai ou não afetar o desenrolar do jogo. Reze para que não haja lag...



RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2

PS2 • Capcom • Primeiro semestre de 2005

Online: Você e outros três amigos mais uma vez enfrentam um cenário infernal de filme B cheio de zumbis nesta pseudo-seqüência. Novos cenários incluem um passeio nojento ao zoológico de zumbis e uma viagem de volta a uma locação que os fãs da série com certeza vão reconhecer: a infame delegacia de polícia de Raccoon City. Os ex-personagens originais de *File #1* (e possivelmente outros mais) enfrentam novos monstros, como uma pulga gigante que vai ficando maior sempre que suga sangue. Os monstros erguem sua cabeça mutante de maneira aleatória, o que deve fazer com que a experiência continue interessante, mesmo depois de jogar algumas vezes.

Offline: Fora da rede, você viverá praticamente o mesmo horror, mas com dois camaradas controlados pelo computador em vez de seres humanos imprevisíveis e covardes. O modo de coleta vai permitir que você destrave personagens, itens e extras à medida que joga.

RISE OF THE KASAI

PS2 • Sony CEA • Primeiro semestre de 2005

Online: *Rise of the Kasai* (seqüência do inesperado sucesso *The Mark of Kri*, de 2002) exige que você e mais um camarada acabem com inimigos com suprema coordenação, isso sem falar em uma boa dose de brutalidade animada – esteja você online ou não. "Não queríamos criar um jogo maravilhoso e depois enfiar algumas características online nele", diz o produtor e designer Jay Beard. "A experiência cooperativa é realmente o ponto de sustentação do jogo... estamos tentando transcender a diferença entre online e offline." Um parceiro controlado pelo jogo deve ser competente, mas é mais provável que os melhores planos de batalha venham de duas pessoas trocando idéias animadamente. A classificação (que controla os seus atos), "Despesa" (as roupas e o cabelo destruível vão fornecer mais incentivos para você encontrar um parceiro com o seu Network Adapter

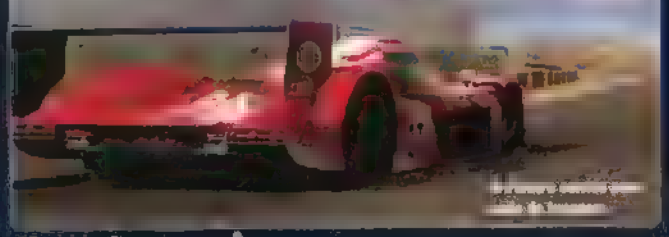
Offline: Mesmo fora da rede, você tem um parceiro [illegible] trabalhando ao seu lado para enfrentar o mal. Imagine a seguinte cena: sua parceira Tati se camuflou contra um muro e está esperando para fazer uma emboscada contra um guarda próximo, mas você faz um barulho ali no canto e chama a atenção dele. Apesar de você ter estragado a intenção dela, Tati continua escondida. Depois de esperar o guarda passar, ela pula em cima do inimigo e [illegible] tem sucesso em [illegible] ser atacado [illegible] por trás.

FORZA MOTORSPORT

Xbox • Microsoft • Janeiro de 2005

Online: A resposta polida, encerada e aspirada da Microsoft a *Gran Turismo* tem uma quantidade intensa de suporte do Xbox Live. *Forza* permite que se façam as corridas e os torneios de sempre entre oito competidores online, mas o que a vida real impedi-lo de participar de uma corrida? Não faz mal: basta que você treine um Drivatar (uma rotina com inteligência artificial controlada pelo Xbox) para [illegible] você. Seu clone virtual vai basear os movimentos no seu estilo pessoal de correr e imitar tudo o mais que você faz. Até as batidas no muro.

Offline: *Forza* é uma aspirante a *Gran Turismo*, sim, mas é o mais promissor deles que existe por aí. Mais de 60 marcas de carro estão representadas aqui, tanto as físicas quanto os controles são altamente realistas e você vai ter a chance de se divertir muito com os acessórios superdetalhados.



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

PS2/Xbox • Rockstar • Janeiro de 2005

Online: A parte que fala de "DUB Edition" refere-se à DUB Magazine, a revista que apresenta os carros de alta classe à comunidade do hip-hop. Por isso mesmo, os tipos de automóveis que você vai ver neste *Midnight Club* não são típicos de um game de rachas. Até oito jogadores podem acelerar online através de Atlanta, Detroit e San Diego – mas, em vez de Ferraris, usarão jipões bacanas e sedãs de luxo da Ducati e da Mercedes-Benz.

Offline: Escolha um carro (nossa sugestão: o Cadillac Escalade – preço de tabela a US$ 52.635) e dirija-o a 190 quilômetros por hora por ruas urbanas apertadas, pegando atalhos insanos para chegar na frente. Jogar contra a inteligência artificial vai ajudá-lo a se preparar para a difícil competição online; além disso, você vai poder ganhar dinheiro e turbinar seu carro antes de entrar na rede.

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

PS2/Xbox • Activision • Novembro de 2004

Online: Você está a fim de modos Multiplayer supérfluos e matar comunistas esquerdistas, soldado? Então, veio ao lugar errado. Isto aqui é um game de tiro da Segunda Guerra Mundial. "É muito fácil para uma equipe de desenvolvimento cair na tentação de criar modos novos e tipos de jogos diferentes e entrar na armadilha do design que não passa do "novo em nome da novidade!", comenta Thane Lyman, produtor executivo de *Finest Hour*. "Então a nossa abordagem, especialmente com [illegible] todas as coisas revolucionárias que já estamos fazendo em termos de Single Player, foi nos concentrarmos nos modos de jogo que as pessoas mais querem e mais gostam de jogar. Nossa intenção foi realmente colocar a diversão em primeiro lugar." Isso significa que vão estar disponíveis muitos embates Multiplayer de mata-mata, caça à bandeira e busca e destruição, o que preenche muito bem o vazio de Segunda Guerra Mundial deixado pela ausência de *Medal of Honor* em 2004. Enquanto você luta em modalidades já testadas e aprovadas, com o famoso e autêntico arsenal de época contido no game, a comunicação por voz completa permite que você coordene as manobras com os seus companheiros de guerra – ou então fique falando baboseiras com sotaque alemão.

Offline: *Call of Duty* para PC tem o mérito, justo, de colocar uma penca de soldados na tela ao mesmo tempo para dar a sensação de estar bem no meio de uma zona de guerra, prestes a levar uma granada na cara. *Finest Hour* não é uma adaptação, mas tem aspirações similares. "Nossa intenção [illegible] enfiar mais de 200 soldados aliados e inimigos ao mesmo tempo na tela no modo Single Player, enchendo as campanhias com a ação mais intensa e atormentadora já experimentada em um console com todos os sons e cenas autênticas de uma guerra, e colocar o jogador no meio disso tudo", afirma Lyman. O jogo também vai se ater mais às disputas valorosas de personagens individuais (dois para cada força aliada) e lhe proporcionará um bate-papo franco dentro de tanques ou operando metralhadoras acopladas a jipes. Aí.

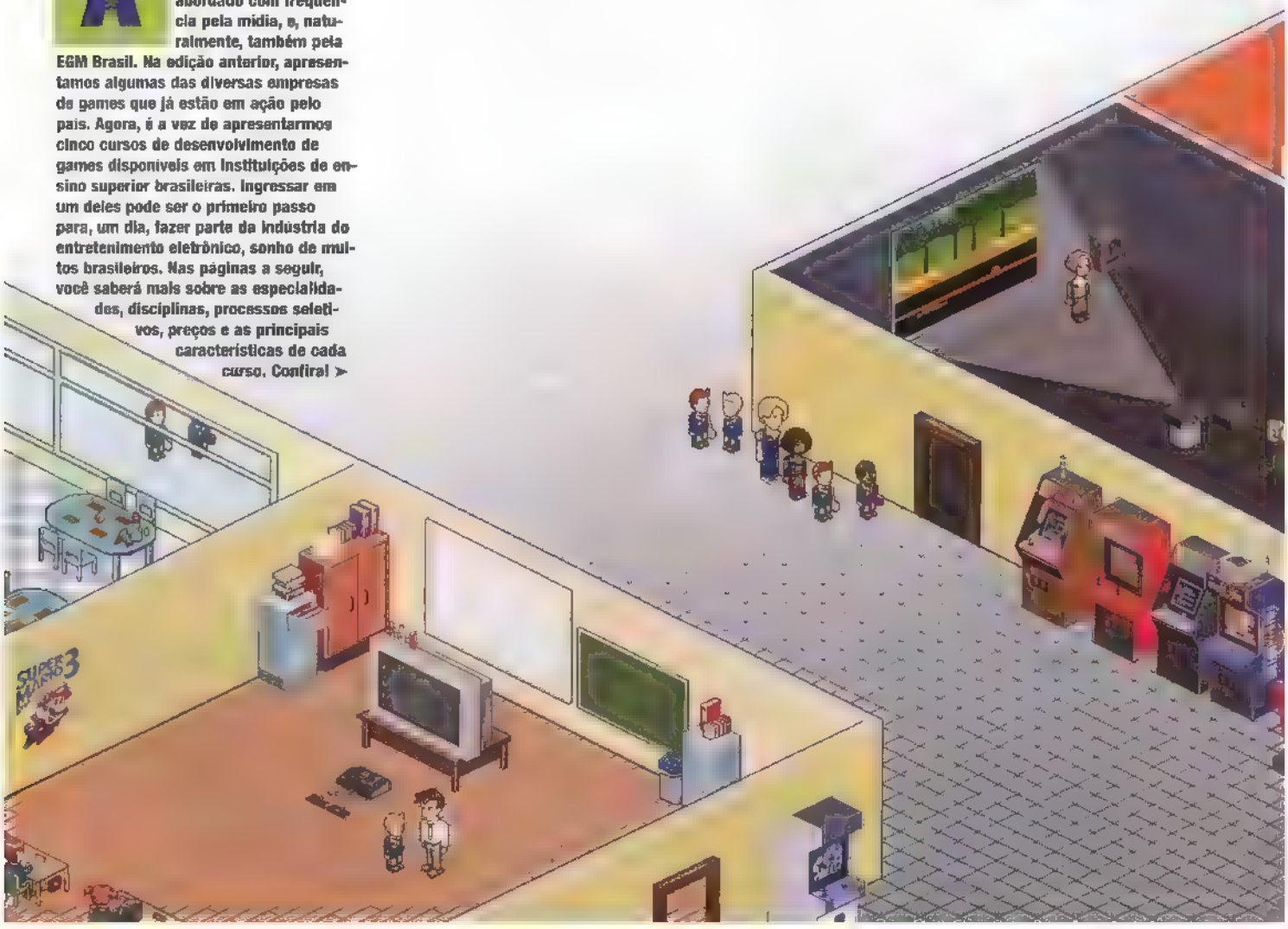
ESSE NÃO ERA O FIM...
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
ERA APENAS O COMEÇO...
MEDAL OF HONOR
PACIFIC ASSAULT
A BATALHA JÁ VAI COMEÇAR
16 ANOS

ESCOLAS DE GAMES

Aprenda a criar jogos eletrônicos nos principais cursos superiores do país

Por Thêo Azevedo
Ilustração Alex Borges

A produção de jogos eletrônicos no país é um assunto que tem sido abordado com freqüência pela mídia, e, naturalmente, também pela EGM Brasil. Na edição anterior, apresentamos algumas das diversas empresas de games que já estão em ação pelo país. Agora, é a vez de apresentarmos cinco cursos de desenvolvimento de games disponíveis em instituições de ensino superior brasileiras. Ingressar em um deles pode ser o primeiro passo para, um dia, fazer parte da indústria do entretenimento eletrônico, sonho de muitos brasileiros. Nas páginas a seguir, você saberá mais sobre as especialidades, disciplinas, processos seletivos, preços e as principais características de cada curso. Confira! ➤



DESIGN E PLANEJAMENTO DE GAMES
UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

graduação com quatro anos de duração e 40 vagas por turma. A próxima turma está prevista para 2005 e as aulas começam em 31 de janeiro

a mensalidade é de R$ 985 atualmente, mas deve haver um reajuste no ano que vem

Processo seletivo: vestibular (a primeira fase aconteceu no início de novembro).

estudar lá: o curso dá ênfase em design de jogos e animação "O aluno deve desenvolver um projeto da área em todos os semestres do curso, que será apresentado para uma banca de professores, demonstrando através deste processo, ser criativo, inovador e empreendedor" explica o coordenador Delmar Galisi Domingues. Alguns alunos já trabalham em empresas de desenvolvimento de jogos apesar de estarem ainda no início do curso.

design e animação/modelagem mas também é possível trabalhar com programação, marketing, roteiro e áudio, áreas que também são abordadas durante o curso

www.anhembi.br ou pelo telefone 0800-159020

CURSO DE DESENVOLVIMENTO E DESIGN DE GAMES 3D – PUC-RIO

até 2004, era apenas um curso de extensão. A partir de 2005, inicia-se também o curso de especialização e o curso à distância. São duas especialidades disponíveis para o aluno: programador de games 3D ou designer de games 3D, cada uma com duração de um ano. A turma atual conta com 40 alunos e as inscrições para a nova turma estão abertas desde o início deste mês

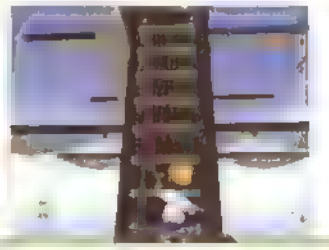
R$ 500 por mês.

O curso à distância deve custar de R$ 350 a R$ 400

os alunos são selecionados por currículo e através de uma entrevista

a Universidade foi escolhida pela Capes, órgão do Ministério da Educação, como o centro de computação mais desenvolvido do Brasil, juntamente com a USP e a Unicamp

■ **Games criados na PUC-Rio: *1 Segundo* (ao lado) e *O Guardião do Tempo* (telas abaixo)**



Se o aluno montar um plano de negócios interessante, a Tecgames (incubadora de empresas da PUC) pode "incubar" a empresa dentro da Universidade por dois anos. O programador Eduardo Poyart, que participou do desenvolvimento de *Spider Man 2*, da Activision, se formou no curso preliminar ao oferecido pela PUC.

e o curso programação de games, programação para engines, design de games e empreendedorismo

Mais informações:

www.cce.puc-rio.br/artes/designjogos.htm ou pelo telefone (21) 3114-1001

GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL
UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)

é um curso superior de tecnologia com duração de três anos, com aulas de segunda a sábado de manhã
A turma atual tem 30 alunos
A próxima turma está prevista para fevereiro de 2005
As inscrições para o processo seletivo acontecem durante o mês de novembro

R$ 580 por mês

vestibular que deve ocorrer no mês de dezembro
Mais informações em www.unisinos.br/vestibular

O curso foi desenhado de forma a permitir que o aluno desenvolva um jogo por semestre, enquanto enriquece seus conhecimentos de programação, design e computação gráfica. O jogo poderá ser o mesmo desenvolvido no semestre anterior, mas aperfeiçoado de acordo com a ênfase do semestre" explica Christian Hofsetz, 31, coordenador do curso

são fornecidas três certificações: programador, projetista de jogos e programador de aplicações de computação gráfica. Ao final, o aluno recebe o diploma de curso superior em Tecnólogo em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital

www.unisinos.br/jogos ou pelo telefone (51) 591-1122

ESPECIALIZAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO DE JOGOS PARA COMPUTADORES – CENTRO UNIVERSITÁRIO POSITIVO (UNICENP)

Como funciona. É uma especialização para quem já tem conhecimentos em programação. A duração é de um ano e seis meses, com uma média de 35 alunos por turma. As matrículas para a próxima turma estarão abertas a partir de dezembro.

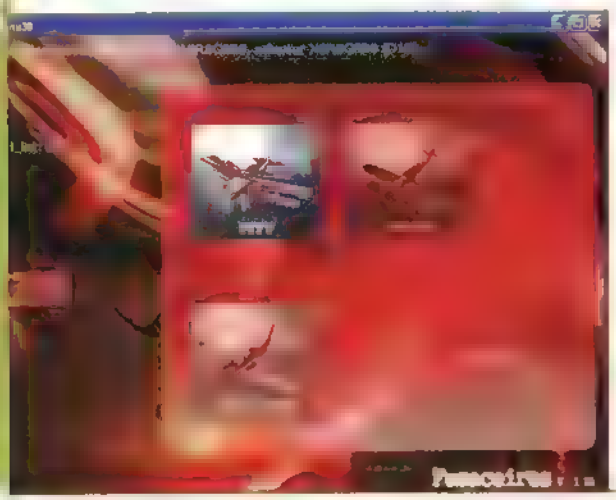
Custo: 18 parcelas de R$ 420 para 18 meses de curso (caso não se complete o número mínimo de 30 alunos, o UNICENP reserva-se o direito de não efetuar o curso). As aulas acontecem quinzenalmente, aos sábados.

Processo seletivo: além de graduação em qualquer área, o candidato precisa apresentar sólidos conhecimentos de programação. Para candidatos que não são formados em cursos de informática ou que não trabalham na área, é realizado um teste de programação.

Por que estudar lá. "Todos os professores são profissionais reconhecidos da área de desenvolvimento de jogos", explica Fabio Vinicius Binder, criador e coordenador do curso e ex-funcionário da Ignis Games. Dos 30 alunos que se formaram ou vão se formar até novembro deste ano, onze já trabalham em empresas de games brasileiras.

O que o curso oferece: programação de jogos em 3D, com complementação em Inteligência Artificial e Multiplayer.

Onde
www.posunicenp.edu.br/index.asp?strCurso=Info4
ou pelo telefone (41) 317-3200



PROJETO E IMPLEMENTAÇÃO DE JOGOS UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE)

Como funciona. No novo currículo do curso de computação da UFPE há um perfil inteiro dedicado ao entretenimento digital. Dentro dele, há duas disciplinas específicas de jogos eletrônicos. "Introdução ao Projeto e Desenvolvimento de Jogos" e "Jogos Avançados". São 60 horas de aulas para uma média de 50 alunos. A turma mais recente começou no dia 15 de outubro deste ano.

Custo: é gratuito e exclusivo para alunos da UFPE.

Processo seletivo: os futuros alunos precisam atender aos pré-requisitos listados no site www.cin.ufpe.br/~graduacao/arquivos/grade_curricular_reforma.htm.

Por que estudar lá.
"Faz anos que estamos na estrada, aprendemos muito e construímos ferramentas além da interação com as empresas locais ser muito forte", explica Geber Ramalho, responsável pelo perfil e professor das disciplinas de jogos. Cerca de 30% dos alunos ou cria a sua empresa ou vai trabalhar em alguma empresa da área de games na capital do Pernambuco.

O que o curso oferece: desenvolvimento de jogos nas plataformas PC/Windows/DirectX e plataforma móvel J2ME.

Onde
www.cin.ufpe.br/~game
ou pelo telefone (81) 2126-8000

mais

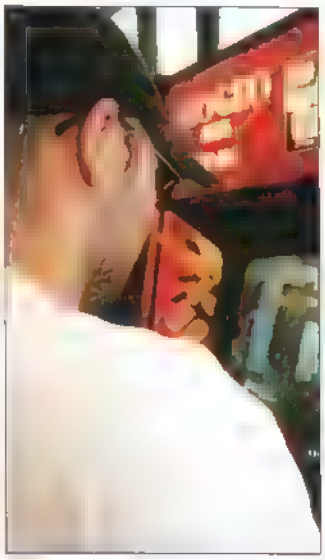
A reportagem da EGM Brasil tentou contato com a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), e a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), ambas com opções em cursos de desenvolvimento de jogos. A primeira não respondeu aos nossos e-mails. Já o curso de extensão da UFRGS, que conta atualmente com 15 alunos, não tem previsão de quando irá abrir sua próxima turma. Se você souber de mais algum curso superior que não estiver listado aqui, escreva um e-mail para redacao@egmbrasil.com.br. Nas próximas edições, falaremos sobre os cursos livres de produção de games brasileiros. Até lá!

CURSO DOS SONHOS

Pausa para o almoço às 9 da noite? Sessões de estudo no meio da madrugada? Excursões ao fliperama? É assim a rotina dos alunos de uma escola americana bem moderna

Quando o assunto é faculdade de games, os EUA já estão adiantados em relação aos outros países. O caso mais recente é a escola Full Sail, localizada em Orlando (Florida) que oferece um curso de bacharelado em desenvolvimento de games dos mais concorridos entre os jovens americanos. O curso tem duração de 21 meses e custa uma pequena fortuna - US$ 58.775 (mais de R$ 175 mil) - o que inclui o direito de usar um laptop durante o curso, mais rodadas infintas de *Street Fighter II*, *Tempest* e outros clássicos no fliperama da escola. E este é um curso bem menos exclusivo que a DigiPen, fundada pela Nintendo e localizada em Redmond (Washington): na Full Sail, entra quem puder pagar

Mas não pense que estudar games é só diversão. Os alunos precisam rachar em matérias não muito agradáveis como matemática e programação, assim como cumprir um cronograma radical, digno de gente grande. Provavelmente, o aspecto mais pesado do curso é o currículo de 40 horas-aula por semana, que simula a rotina hardcore das software houses da vida real, tudo isso com a finalidade de cortar pela metade o tempo necessário de se receber um diploma. As aulas normalmente vão até uma da manhã, com aulas no dia seguinte começando às 9. Tudo bem há café e games de graça suficientes para mantê-lo acordado durante um típico dia de aulas, que é mais ou menos assim

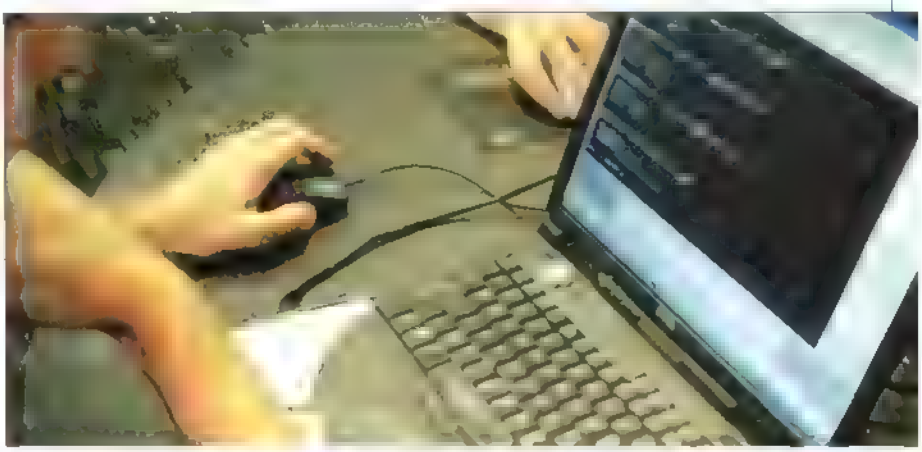


16h – O dia começa?

Se você tiver sorte, sua primeira aula na Full Sail não começará antes da 17h, o que significa que você tem bastante tempo para dormir... pelo menos, na teoria. Na verdade, a maioria dos estudantes passa a noite acordado, estudando cálculos ou criando os códigos dos seus projetos. Na hora em que chegam ao estacionamento da escola – em carros, **bicicletas ou skates** –, a umidade relativa do ar é insuportável e o calor é de matar. Todos surgem com a mesma cara de sono de quem passou a noite em claro. Felizmente, máquinas automáticas vendem cafeína em abundância, na forma de café, energético e refrigerante.

16h30 às 17h – Jogar games

Entre cada aula, os estudantes da Full Sail gastam seu tempo na entrada e na lanchonete, tentando **bater os recordes dos colegas** em clássicos como *Mr. Do!* e *Joust*. Mas a favorita de todo mundo é a máquina de *Street Fighter II*, cujo detentor do recorde é alguém cujo apelido é "Beaten by a Girl" (algo como "detonado por uma menina"). O fato de apenas seis entre 500 alunos serem do sexo feminino torna o feito ainda mais impressionante. Os alunos também podem jogar nos **laptops equipados com conexão Wi-Fi**. E durante o ano, algumas aulas levam os estudantes a visitas ao fliperama da região. Mas eles não vão lá apenas para perder grana: eles são obrigados a analisar o funcionamento de cada máquina. *The House of the Dead* foi uma que não levou boas notas: "eu saquei qual é a da Inteligência Artificial do jogo em 10 segundos!", conta Tamir Nadau, aluno de 24 anos. ➤



17h às 19h – Falar sobre games

Dividido em períodos de quatro horas, o curso da Full Sail tem como foco principal a criação de códigos. Isso significa lutar por horas e horas com equações complicadas e editores de partículas (saber bem matemática é essencial). Apesar da escola preparar seus alunos para a criação de games para consoles, as coisas não são tão simples, já que as três principais empresas do setor – Nintendo, Sony e Microsoft – ainda não autorizaram instituições educacionais a usarem seus respectivos kits de desenvolvimento. Mas a Full Sail continua insistindo. "adoraríamos usar essas ferramentas nas aulas", diz o instrutor Rob Garfield. Entretanto, algumas aulas não exigem ferramentas de alta tecnologia. A disciplina mais popular é a Regras do Jogo, lecionada por **Dave Arneson**, lendário co-criador da série *Dungeons and Dragons*. Esta é a única aula na qual jogar não é algo apenas encorajado – é obrigatório. Mas os games à disposição não são os convencionais: Arneson foca suas aulas em games de tabuleiro e jogos de estratégia com cartas. O professor também costuma levar seus alunos a lojas de brinquedos, para checar as últimas novidades. "Há muito o que se aprender com esses jogos de papel", diz Arneson, que ressalta a única regra essencial de suas aulas: "é proibido roncar!"

21h – Almoço

21h30 às 22h – Criar games

Durante dois momentos dos 21 meses de currículo, os estudantes arregaçam as mangas para **criar games**. Tudo começa no décimo mês de curso, quando os alunos devem criar um jogo 2D das antigas, no estilo *Tetris* e *Pong*. Mas há bastante espaço para criatividade. O instrutor Rob Garfield se lembra do game que criou quando era aluno da Full Sail. *Beer Pong*. "Toda vez que o jogador perdia um ponto, o personagem era obrigado a beber uma cerveja", conta. "Aos poucos, as bolas começam a ficar borradas na tela"

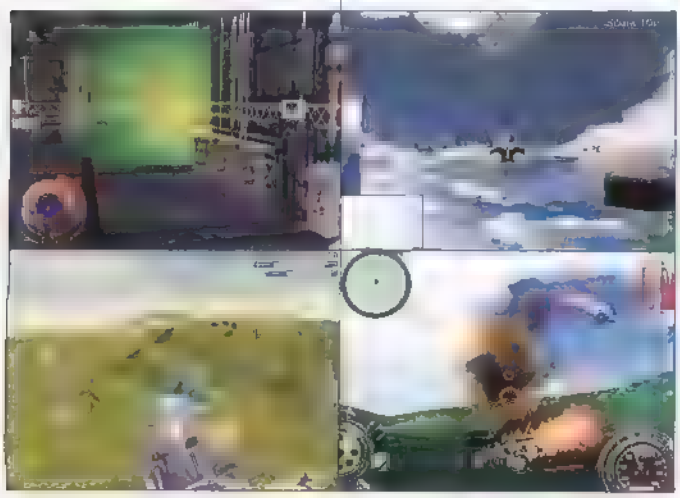
No décimo sétimo mês do programa, os estudantes entram de cabeça em seu principal projeto: um game para PC "de verdade". Divididos em pequenos grupos, o curso simula uma experiência real de desenvolvimento de jogo, desde a criação do design até a hora de escalar artistas e outros especialistas para darem suas contribuições.

Depois de exibirem demos do game durante as aulas, os estudantes devem apresentar seus games em auditórios, para o público geral dar sua opinião. É diferente de outras escolas, a Full Sail não fica com os direitos dos games. Isso significa que os alunos levam o projeto consigo após a formatura. "Eu já tenho uma idéia na cabeça, e será a coisa mais sensacional desde *Pac-Man*", conta o empolgado Nadau.

1h às 1h30 – Jantar

2h – Fim de aulas

Após gastar oito horas pensando, jogando e falando sobre games, os alunos têm dificuldade em pregar os olhos. E quando enfim conseguem tirar um cochilo, os games continuam rondando seu sono. "Eu sonho com os códigos que preciso escrever para o jogo", diz Juan Padilla, um aluno porto-riquenho de 34 anos. "Você aprende a viver com duas a quatro horas de sono por dia" conta Daniel Fitzgerald, 24 anos. "Ficamos feito zumbis a maior parte do tempo". Mas, como qualquer viciado em games, eles não têm do que reclamar. Como Padilla define, "é o melhor momento de nossas vidas!".



Para chegar lá

Por volta de 4 mil estudantes freqüentam a Full Sail (que não oferece apenas cursos relacionados a games), mas ser aceito não é tão complicado assim, pelo menos para o estudante americano: só é preciso ter o diploma do ensino médio e "uma sincera paixão por uma carreira na indústria do entretenimento". E não se intimide pelo altíssimo custo, todos os alunos podem concorrer a bolsas de estudo. Os cursos iniciam-se mensalmente (e não em semestres), o que significa que você pode começar na hora que quiser. Entre no site www.fullsail.com para saber mais detalhes.

HIPER PROMOÇÃO!

DESTRAVAMENTO

R$ 180,00

POWER GAMES

E INFORMÁTICA®

VÍDEO GAMES & COMPUTADORES

Compra • Vende • Troca

Automação

Consertos

Destravamentos

Recuperação de Md's e DVD's

Assistência Técnica em geral

com Certificado de Garantia de um ano

PlayStation 3 PSX PS2 GAMECUBE intel inside PlayStation XBOX AMD DVD

Enviamos via sedex para todo o brasil (Sedex Correios)
Retiramos e entregamos via moto-boy em toda grande SP,
taxa R$ 20,00 - Express service (moto boy)

Parcelamos em 3X no Cartão

MasterCard Maestro VISA VISA Electron American Express REDE SHOP

e-mail: power_games@pop.com.br

R. Assuero Roque, 208 - Santana

CEP 02474-020 - São Paulo - SP

☎ (11) 6848-0079

3985-9496

Xbox

QUANDO OS ALIENS ATACAM

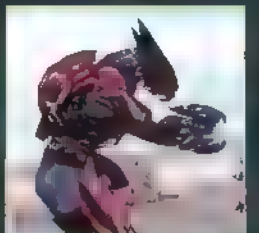
Master Chief convida os Covenant para uma visita à Terra em nossos reviews exclusivos de Halo 2

É claro que você já terminou o primeiro *Halo* três vezes no dificuldade Legendary, estudou as notícias oficiais do jogo e mergulhou em volumes e volumes de enredos escritos por fanáticos. Não é mesmo? Acertamos? É que já passou um tempinho desde a última matéria e você deve estar meio enferrujado no que diz respeito a qualquer coisa ligada a *Halo*, certo? Para que você fique em dia, pedimos a Claude Errera, da Bungie.org, para montar uma linha de tempo baseada nos acontecimentos do primeiro jogo e mais os três livros sobre *Halo*: *The Fall of Reach*, *The Flood* e *First Strike*. Como ele se lembra muito bem de tudo, você não vai precisar fazer tanto esforço. E depois da viagem no tempo que começa na próxima página, confira nosso review exclusivo do mais-que-aguardado *Halo 2*. Alguém aí agüentava esperar mais? Nós não.

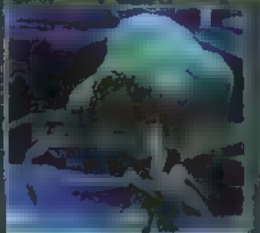
HERÓIS, ALIENS NOJENTOS E UM ANEL PARA A TODOS DESTRUIR...

Master Chief
Recrutado aos 6 anos, é um supersoldado com implantes neurais, ossos reforçados e reflexos rápidos. Sua armadura Mjolnir reforça ainda mais esses traços.

Cortana
Inteligência artificial avançada, foi baseada no Dr. Halsey, o gênio por trás da tecnologia do Master Chief. Ela passa a maior parte do tempo escondida no seu capacete.



Os Covenant
Uma aliança de raças que cruzam o espaço, capitaneados por castas religiosas. Eles juraram nos eliminar da galáxia, mas o "porquê" ainda não está claro.



Os Flood
Organismos parasitas que infectam quase qualquer criatura senciente. Poderiam consumir toda a vida da galáxia se não fossem mantidos sob controle por...

O Halo
...um anel com diâmetro de 10 mil km, construído pelos antigos para abrigar e estudar os Flood. Também foi desenhado para impedir que os Flood se disseminem.

LINHA DO TEMPO

Saiba como tudo começou no mundo de Master Chief

2500 d.C.: O futuro começa aqui

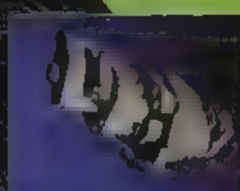
Os humanos se espalharam para mais de 800 mundos que são colônias extraterrestres, usando um sistema de propulsão que os permite viajar através do espaço. O United Nations Space Command (UNSC, ou Comando Especial da Organização das Nações Unidas), um órgão militar que cuida de todo o império humano, mantém a ordem. O planeta Reach, fortaleza próxima à Terra que orbita Epsilon Eridani, transformou-se no principal estaleiro naval e academia de treinamento do UNSC.

2517: Master Chief recebe sua educação

O projeto Spartan II começa na Reach. Setenta e cinco crianças são tiradas dos pais e educadas para se transformarem em soldados cibernéticos. John 117 – o garoto que cresceria para se transformar no herói de *Halo*, Master Chief – está entre eles. Metade sobrevive ao aumento corporal (melhorias esqueléticas e neurais) e é colocada a serviço do UNSC para exercer funções na polícia.

2525: O primeiro contato com os Covenant

Uma colônia chamada Harvest faz contato com um objeto alienígena. A nave enviada para investigá-lo some e a colônia desaparece depois de um bombardeio orbital de plasma, que transforma a superfície do planeta em vidro. Uma coalizão alienígena, que se apresenta como Covenant, está por trás da "vitrificação". Um mês depois, o projeto Mjolnir dá prosseguimento ao Spartan, que usando novas armaduras, enfrentam os Covenant. Os Spartans perdem um supersoldado. Os Covenant perdem uma nave inteira. As batalhas continuam por 20 anos.



Agosto de 2552: Master Chief recebe uma missão

Em Reach, Master Chief é interrogado pelo ONI (Departamento de Inteligência Naval). Dr. Halsey (o cientista por trás do projeto Spartan e Cortana, construída com inteligência artificial) coloca Master Chief na nave de guerra Pillar of Autumn da UNSC para uma missão secreta do projeto Mjolnir. Os aliens escolhem este momento para atacar Reach, que se rende depois de uma batalha ferrenha. A Pillar of Autumn escapa e vai para o espaço.

DIGA "HALO" A ALGUMAS DAS NOVAS ARMAS DE *HALO 2*

ARMAS HUMANAS

Pistola M6C

Pente: 12 balas

Uma das melhores armas de *Halo* original foi simplificada para a seqüência. Continua sendo bem precisa, com taxa de fogo ainda maior, mas você vai precisar acertar bem mais do que algumas balas na cabeça do inimigo para abatê-lo.

Submetralhadora M7 sem cápsula

Pente: 60 balas

Boa arma para quando se quiser chegar junto, dispara como se nada fosse capaz de afetá-la. Pegue uma em cada mão e as dispare ao mesmo tempo para fazer a festa. Tome cuidado com a tendência que elas têm de ir para cima no coice do tiro.

Espingarda BR55

Pente: 36 balas

A espingarda de batalha é um bom meio termo entre uma submetralhadora e um rifle de longo alcance, transformando-a em uma boa escolha tanto para lutas distantes quanto próximas; solta três rajadas curtas e é bem precisa com seu visor ótico com duplo zoom.

ARMAS COVENANT

Pistola MGC Needler

Pente: 30 balas

Esta era praticamente inútil no primeiro *Halo*, mas voltou para se vingar em grandioso estilo. Agora, seus projéteis vão atrás do calor e têm capacidade de infligir danos duplos no momento em que acertam o inimigo. Definitivamente, é um brinquedo de respeito.

[illegible]

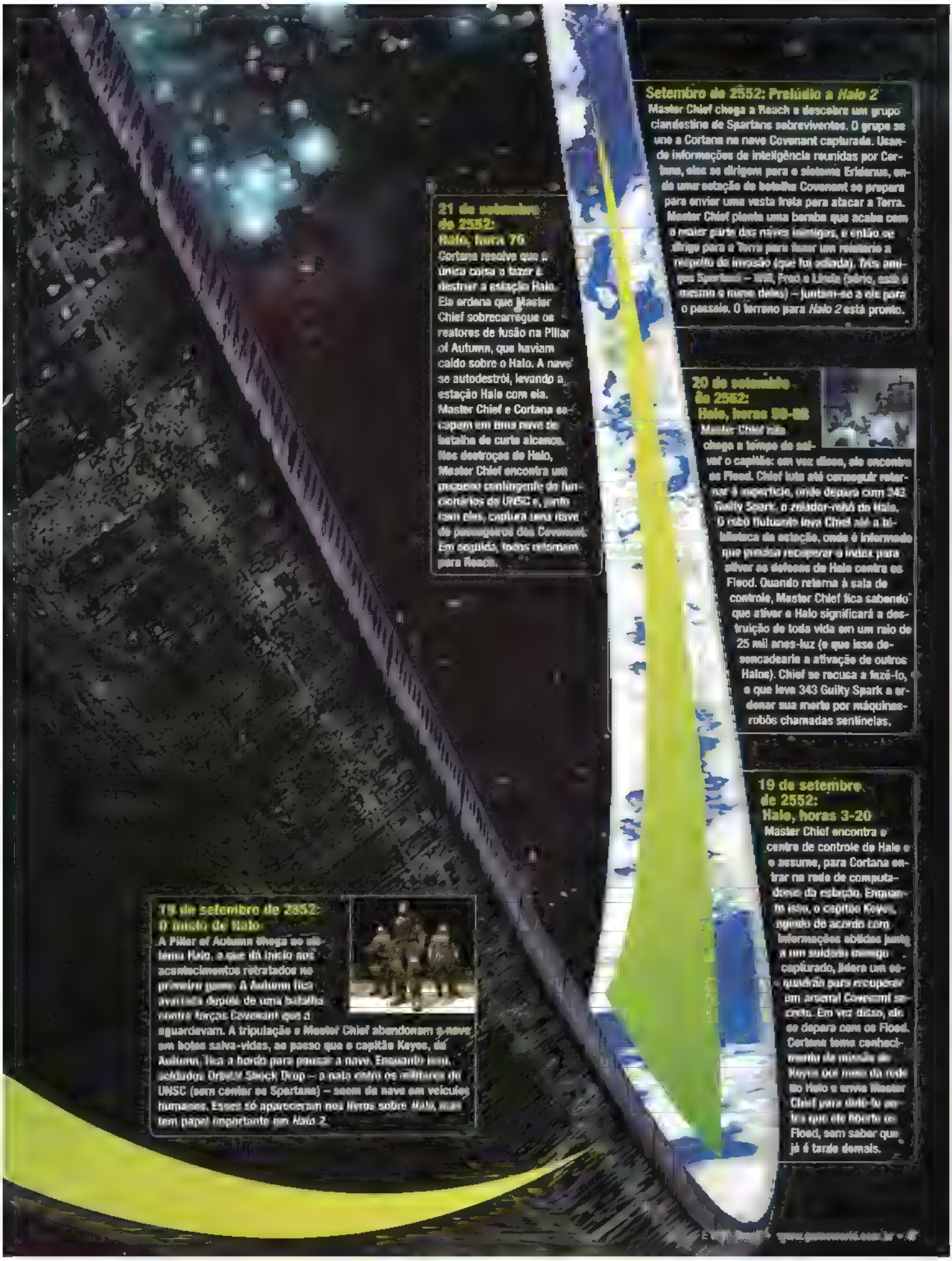
Pente: 4 balas

Um lança-granadas [illegible] soldados Covenant, [illegible] explosivas que podem ser [illegible] secundárias de ricocheteadas em [illegible] na lâmina maldosa da ponta de [illegible] ataques corpo a corpo devastadores.

[illegible]

[illegible]

[illegible] (para atingir a parte superior) ou trave-a na direção de um inimigo (até que ela fique vermelha) para soltar uma carga letal. Este brinquedinho é tão legal [illegible] Multiplayer.



Setembro de 2552: Prelúdio a *Halo 2*

Master Chief chega a Reach e descobre um grupo clandestino de Spartans sobreviventes. O grupo se une a Cortana na nave Covenant capturada. Usando informações de inteligência reunidas por Cortana, eles se dirigem para o sistema Eridanus, onde uma estação de batalha Covenant se prepara para enviar uma vasta frota para atacar a Terra. Master Chief planta uma bomba que acaba com a maior parte das naves inimigas, e então se dirige para a Terra para fazer um relatório a respeito da invasão (que foi adiada). Três amigos Spartans – Will, Fred e Linda (sério, esta é mesmo o nome deles) – juntam-se a ele para o passeio. O terreno para *Halo 2* está pronto.

21 de setembro de 2552: Halo, hora 76

Cortana resolve que a única coisa a fazer é destruir a estação Halo. Ela ordena que Master Chief sobrecarregue os reatores de fusão na Pillar of Autumn, que haviam caído sobre o Halo. A nave se autodestrói, levando a estação Halo com ela. Master Chief e Cortana escapam em uma nave de batalha de curto alcance. Nos destroços de Halo, Master Chief encontra um pequeno contingente de funcionários do UNSC e, junto com eles, captura uma nave de passageiros dos Covenant. Em seguida, todos retornam para Reach.

20 de setembro de 2552: Halo, horas 50-62

Master Chief não chega a tempo de salvar o capitão: em vez disso, ele encontra os Flood. Chief luta até conseguir retornar à superfície, onde depara com 343 Guilty Spark, o zelador-robô do Halo. O robô flutuante leva Chief até a biblioteca da estação, onde é informado que precisa recuperar o índice para ativar as defesas de Halo contra os Flood. Quando retorna à sala de controle, Master Chief fica sabendo que ativar o Halo significará a destruição de toda vida em um raio de 25 mil anos-luz (o que isso desencadearia a ativação de outros Halos). Chief se recusa a fazê-lo, o que leva 343 Guilty Spark a ordenar sua morte por máquinas-robôs chamadas sentinelas.

19 de setembro de 2552: Halo, horas 3-20

Master Chief encontra o centro de controle de Halo e o assume, para Cortana entrar na rede de computadores da estação. Enquanto isso, o capitão Keyes, agindo de acordo com informações obtidas junto a um soldado inimigo capturado, lidera um esquadrão para recuperar um arsenal Covenant secreto. Em vez disso, ele se depara com os Flood. Cortana toma conhecimento da missão de Keyes por meio da rede do Halo e envia Master Chief para dirigi-lo antes que ele aborte os Flood, sem saber que já é tarde demais.

19 de setembro de 2552: O início de Halo

A Pillar of Autumn chega ao sistema Halo, o que dá início aos acontecimentos retratados no primeiro game. A Autumn fica avariada depois de uma batalha contra forças Covenant que a aguardavam. A tripulação e Master Chief abandonam a nave em botes salva-vidas, ao passo que o capitão Keyes, da Autumn, fica a bordo para pousar a nave. Enquanto isso, soldados Orbital Shock Drop – a nata entre os militares do UNSC (sem contar os Spartans) – saem da nave em veículos humanos. Esses só apareceram nos livros sobre *Halo*, mas tem papel importante em *Halo 2*.

EXCLUSIVIDADE MUNDIAL

Os analistas da EGM deverão jogar *Halo 2* muito mais do que qualquer outro ser vivo, e agora passamos as impressões só para você

MARK: Fortalecendo-se nas virtudes do primeiro game e eliminando, ou pelo menos minimizando, suas fraquezas, *Halo 2* vence seu maior desafio superando o único game de tiro em primeira pessoa que consegue chegar perto dele: o *Halo* original.

Por exemplo, lembra a sensação de partir em um massacre atrás do volante do tanque Scorpion? *Halo 2* expande o combate veicular, colocando-o em várias fases com o jogador livre para atirar, agora que os companheiros de infantaria conseguem dirigir (muito bem, por sinal). As perseguições e batalhas que rolam – às vezes com mais de meia dúzia de veículos aliados e inimigos voando, fazendo acrobacias e explodindo – são realmente épicas.

Não que tudo seja ação incessante. *Halo 2* cumpre bem o trabalho de manter o equilíbrio em vários aspectos: entre as partes a pé e a bordo de veículos, fases em ambientes externos e internos, combate solo e ao lado de tropas aliadas. Falando de IA, além do fato de que eles podem empurrar ou pular por cima de objetos (experimente tentar o truque de se esconder atrás de um caixote agora), o comportamento dos inimigos não mudou muito desde o primeiro game, mas um número de bem-vindas novidades em relação à impressionante inteligência original resulta em oponentes melhores do que em qualquer outro jogo de tiro.

Visualmente, *Halo 2* tem muitos momentos especiais – ambientes abertos e gigantescos e estruturas descomunais que vão tirar o seu fôlego – e apenas algumas seções de gráficos medíocres e alguns bugs menores. O problema de repetição do primeiro game foi eliminado: exceto por alguns momentos na segunda metade, você nunca tem aquela sensação de "isso de novo?".

Não estou preocupado em arrumar tempo para jogar Halo 2 online; estou preocupado em arrumar tempo para fazer as outras coisas. É sério. Desde *Phantasy Star Online* que eu não fico com medo daquilo que um game pode fazer com minha vida social.

Só o Multiplayer de *Halo* no gigante conjunto de mapas de *Halo 2* teria sido suficiente. Mas não, a Bungie foi em frente e acrescentou toques brilhantes. É só ver a maneira como *Halo 2* usa os ícones de jogador para representar uma tonelada de informações sobre cada companheiro (quem está onde, lutando ou morto etc.) com uma eficiência tipo "por que ninguém pensou nisso antes?". Ou como ele equilibrou as armas antigas e adicionou novas, em especial a espada de energia, que é tão ridiculamente divertida de usar que todo mundo luta por ela. Ou as extensas opções de clãs. Ou a intimidadora quantidade de estatísticas online que você pode acompanhar. Ou os extras (incluindo uma enorme surpresa) que se pode baixar. Ah, você entendeu!

O jogo de tiro mais bonito e mais legal de jogar de todos os tempos vem com a mais impressionante lista de modos, opções e extras... de todos os tempos? Como encontrar motivação para trabalhar e fazer coisas opcionais, como comer e dormir, quando há partidas online como essas disponíveis 24 horas?

CHE: Na maior parte do tempo, o modo campanha de *Halo 2* é brilhante. Há uma parte bem no meio do jogo onde se sente um pouco de déjà-vu em relação ao design de fases. Mas em seu favor, o game nunca descamba para a repetição. O Single Player está melhor ritmado agora, divide-se bem entre seções a pé e veiculares, onde momentos realmente satisfatórios envolvendo nova tecnologia Covenant aguardam você.

Em termos de história, *Halo 2* traz mais perguntas do que respostas. Ironicamente, é a decisão da Bungie em "humanizar" os Covenant – dando fala e personalidade a eles – que dá à ópera espacial de *Halo* um toque de complexidade e emoção reais.

Alguns podem argumentar que, devido a toda a expectativa em volta dele, *Halo 2* é decepcionantemente "mais do mesmo"; mas com mais armas, veículos, inimigos, e um enredo melhor – onde você passa literalmente trinta horas tentando vencer o jogo em seu nível mais alto – eu não consegui enxergar isso como algo ruim.

Na verdade, *Halo 2* é tudo de bom. Muito, muito bom! Nunca deixo de me espantar quando penso que o Multiplayer do *Halo* original não era o foco principal da Bungie quando ela criou seu lendário jogo. E me espanto mais uma vez quando penso que a robusta experiência Multiplayer da Xbox Live foi criada como uma pequena fração do mais novo trabalho da empresa.

Embora não tenhamos conseguido testar todas as opções da Xbox Live, todos entendemos suas implicações. O gancho principal do jogo online é que, em qualquer partida randômica, você sempre estará jogando com alguém do mesmo nível.

SHOE: Enquanto os outros caras decidiram seguir pelo caminho mais seguro (ou covarde?) e vencer o jogo na dificuldade Normal (que dizem ser muito fácil), eu fritei meu cérebro e passei 17 horas jogando em um nível mais alto: Heroic. Minha bunda ficou roxa por causa da surra, e eu ficaria feliz de passar por tudo isso de novo.

No Single Player de *Halo 2*, senti-me como se estivesse em um game Multiplayer, exceto pelo fato de que era eu contra o universo. Os inimigos são espertos e malvados demais! Por exemplo, eles se escondem e continuam escondidos se sabem que você os está observando através de uma mira telescópica, então nem sempre dá para esperá-los pular previsivelmente na sua frente, como em outros shooters. Mas são aqueles momentos em que você diz "minha nossa!" – que eu absolutamente não vou estragar a surpresa aqui – que o tornam tão matador. Desde a enorme virada na jogabilidade logo no início, passando pelo enfrentamento de um tanque gigante, e mais tarde no jogo, quando você se junta a certos... companheiros, até o desfecho que o deixa com a boca aberta do mesmo jeito que ficou quando assistiu *O Império Contra-Ataca* pela primeira vez... momentos como esses transformam um game divertido em uma experiência monumental.

Mas como sou um analista profissional, procurei algo para reclamar no Multiplayer, e eis o que achei: 1) Não há modo cooperativo. Se você quiser jogar o modo história com outro Master Chief, terá que fazer com meia tela da televisão; 2) Você só pode se juntar a um clã de cada vez. E se você quiser jogar com um grupo de jogadores sérios para subir na classificação e com outro grupo de jogadores não tão bons só por diversão? Eu quero, mas não posso; 3) Você não pode desligar armas específicas, como a espada de energia.

Só que esses três pontos são apenas ninharia; então, na verdade, não há muito do que reclamar. Facilmente, há game aqui para fazer você jogar eternamente, e se as outras empresas não apertarem o passo, é bem capaz que isso aconteça mesmo. Ou pelo menos, até que *Halo 3* seja lançado.

O MELHOR: enredo, jogabilidade e Multiplayer perfeitos

O PIOR: algumas fases do Single Player são meio chatas

MARK	CHE	SHOE
10	10	10

PRODUTORA: Microsoft
DESENVOLVIDO POR: Bungie
JOGADORES: 1-4 (2-16 online e por rede local)

www.halo2.com

ADAPTADOR DE CONTROLE DE PLAYSTATION PARA COMPUTADOR USB

CONECTA O CONTROLE DO PLAYSTATION DIRETAMENTE NA PORTA USB DO SEU PC.

CERTIFIED USB

Vendemos também Outros produtos:

Enviamos para todo brasil

Tem [illegible] carta registrada

Seja um cidadão consciente, sempre apenas [illegible]

PowerControl

Controle Analógico US

Controle Simples SERIAL

Controle Duplo SERIAL

PowerTEC

ASSISTÊNCIA TÉCNICA EM GAMES MAIS BEM PREPARADA DE OSASCO

LABORATÓRIO PRÓPRIO E NO LOCAL

PlayStation

PlayStation 2

XBOX

Decodificamos na hora*
Com os melhores chips do mercado
E COM 1 ANO DE GARANTIA

AGORA NÃO PRECISA MAIS IR TÃO LONGE PELO SEU GAME.

Matrix Venus

Tel: 3607-3468

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO

De Terça a Sábado das - 13:00 As 19:00
Domingo das - 13:00 As 16:00
Segunda feira - FECHADO

Av: pau brasil, 25 - cidade das flores - KM 18
OSASCO

MEMORI CARD Ps2
ORIG. COM 6 MESES DE GARANTIA

CONTROLE Ps2
ORIG. COM 3 MESES DE GARANTIA

A marca Playstation é uma marca registrada. A PowerTEC não é patrocinada, licenciada ou endossada pela Sony Computer Entertainment Inc.
DEPENDE DA QUANTIDADE DE DESTRAVAMENTOS QUE ESTIVEREM NA FRENTE. NÃO ACEITAMOS CHEQUES

PlayStation 2

NO TOPO DO MUNDO

Com Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Hideo Kojima triunfa e eleva a série ao degrau mais alto do entretenimento eletrônico

Por Gabriel Morato

[illegible]

Da mesma forma que o coronel Campbell arrancou Solid Snake de sua aposentadoria no Alasca (em *Metal Gear Solid*), os videogames arrastaram o designer Hideo Kojima para um compromisso que consumiria quase 10 anos de sua vida – e seria considerado um dos mais influentes e revolucionários exemplos do gênero interativo. As razões do sucesso da série *Metal Gear Solid* são muitas, e estão espalhadas por todos os games da saga. O primeiro jogo, lançado em 1998 para o PlayStation, marcou o retorno do herói Snake com toda a glória dos gráficos 3D, diálogos narrados por atores profis[illegible] da nova plataforma. A expe[illegible] uma eficiente fórmula de furtividade e ação que cativou jogadores no mundo inteiro. Mas tudo isso apenas não diferenciava o game de outros grandes sucessos como *Final Fantasy* e *Resident Evil*. Para se diferenciar, Kojima foi além: transmitiu uma mensagem e explorou o meio interativo de forma inédita. Em suma, ele fez arte.

[illegible]

Em *MGS*, a missão do espião Solid Snake o colocou frente a frente com Liquid Snake, o outro "filho" de seu antigo mestre e arquiinimigo, Big Boss. Os dois clones e a geneticista Naomi Campbell passam uma boa parte da aventura discutindo até que ponto nossa herança genética define quem a pessoa é. O tema do destino genético é carregado de mensagens sobre o perigo da proliferação de armas nucleares. Misturando imagens e números sobre esse risco, Kojima escapa das tradicionais morais pregadas em jogos com enredos elaborados, nos quais o amor é a coisa mais importante do mundo e o bem sempre vence o mal. Em *Metal Gear Solid*, o autor não apenas passa uma mensagem importante para o mundo real, mas faz o jogador pensar sobre o assunto.

O verdadeiro toque diferencial da série – e que seria explorado também em sua continuação – já faz algumas aparições no primeiro game. Explorando o elemento interativo dos videogames, ele não apenas inova, mas traz um dos mais brilhantes exemplos de metalinguagem na mídia. *Metal Gear Solid* além de reconhecer que é um game, também expande essa percepção para o jogador. Quem jogou jamais se esquece da marcante batalha contra Psycho Mantis, na qual o oponente "lê" a sua mente - vendo o conteúdo do seu cartão de memória – assim como exige que você use a entrada do segundo controle para escapar de seu poder de ler mentes.

[illegible]

As cenas animadas são tão bem feitas que é difícil acreditar que elas rodam em tempo real.

QUEM É O CHEFE?
THE END

Este velhinho pode não ter a aparência mais imponente (principalmente porque ele passa a maior parte do tempo dormindo ou em uma cadeira de rodas), mas é um dos chefes mais difíceis do game. A singularidade e o ritmo lento dessa batalha – que dura [illegible] – a torna uma experiência de amor e ódio.

QUEM É O CHEFE?
THE PAIN

Você também estaria dolorido se abelhas assassinas picassem seu corpo o tempo todo. E quando The Pain não está usando suas amigas abelhas como escudo, ele as está disparando contra você em grandes enxames. Mas não tema o criador de abelhas da unidade Cobra – fim da picada mesmo é ficar ouvindo o papo furado desse figura.

MGS traz mais exemplos nessa linha, como a massagem de nanobots usando o controle Dual Shock e a revolta de Revolver Ocelot quando alguém tenta usar um controle turbo no minigame de tortura. Mas tudo isso seria apenas uma introdução para as inovações da continuação.

Reproduza-me, logo vivo

Talvez a maior surpresa de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* seja o fato de que o eterno protagonista Solid Snake escapa do controle do jogador alguns minutos após o seu início, introduzindo um novo personagem, Raiden. Reclamações à parte, o herói de cabelos brancos tem um papel muito mais importante do que apenas irritar os fãs. Seu verdadeiro papel na trama só é plenamente revelado em um dos momentos mais polêmicos da história dos games. No final de *MGS 2*, Raiden descobre que o coronel que serviu de comandante na missão não passava de uma inteligência artificial. Ele manda o personagem "desligar o videogame", momentos antes de uma tela falsa de Game Over confundir o jogador enquanto a ação continua rolando. Raiden é mais do que um mero participante da história: ele simboliza o próprio jogador de videogame.

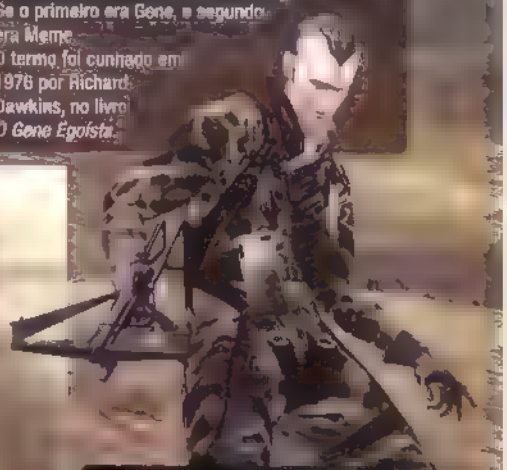
De repente, a missão de lutar contra um robo gigante anfíbio vai para segundo plano, e a verdadeira missão passa a ser acabar com um ser digital que deseja controlar o fluxo da informação. A trama não apenas faz o jogador pensar sobre a questão da censura e da percepção, mas com interatividade, acaba literalmente sugando a pessoa para dentro da questão – e expondo de uma maneira extremamente clara e literal que o jogo não é nada mais do que uma recriação digital. Fica a pergunta: até que ponto uma recriação digital realista pode ser considerada ficção ou realidade?

No diálogo final, Snake (Kojima?) pede que Raiden (o jogador) encontre por conta própria o significado por trás das palavras "tudo que você sentiu e pensou durante essa missão é seu. E o que você decidir fazer com isso é uma decisão sua". Segundos depois, Raiden olha para sua identificação, que mostra o nome do próprio jogador. Coincidência?

Videogames como arte

Quando revelou *Metal Gear Solid 3* durante a E3 2003, Kojima usou as iniciais do jogo, "MGS", para simbolizar os temas de cada episódio. Se o primeiro era Gene, o segundo era Meme. O termo foi cunhado em 1976 por Richard Dawkins, no livro *O Gene Egoísta*.

■ Xi, Snake, ficou pequeno pra você



QUEM É O CHEFE?
THE FEAR

Esse maluco é rápido – ele praticamente voa de árvore em árvore, disparando flechas venenosas, quase sem dar tempo para você atirar (sem contar que ele está camuflado como Predador a maior parte do tempo). Dica: use a cabeça antes de lutar.

Nessa obra, ele discute a definição de vida, sugerindo que qualquer mecanismo de auto-replicação capaz de mutação poderia ser considerado um organismo vivo. E enquanto os seres vivos terrestres usam genes, ele sugere que a cultura também é capaz de realizar esse mesmo processo: uma moda é capaz de se replicar como um parasita de uma mente a outra, modificando-se a cada salto.

Seguindo essa idéia, a história de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* volta para a década de 60, muitos anos antes do nascimento de Snake. Jogadores agora interpretam ninguém menos que Big Boss, o "pai" de Snake, no auge da Guerra Fria. Misturando elementos de Rambo e James Bond, Kojima preparou mais um game repleto de segredos e uma mensagem importante no final. O enredo explora o confronto das duas ideologias que disputaram o poder do mundo, ao mesmo tempo em que mergulha no passado distante da série. O protagonista começa com o nome-código Naked Snake, com a missão de resgatar um cientista (o engenheiro do Shagohod, o "proto-Metal Gear") e assassinar uma traidora que fugiu para o lado russo com ogivas nucleares - ninguém menos que a pessoa que lhe treinou, a mercenária Boss. Snake Eater explora a mentalidade da Guerra Fria e seu dualismo maniqueísta: o protagonista não consegue entender como Boss pode ter traído seus ideais – algo que ele faz questão de dissociar de uma simples lealdade à política de um país. Separados pela guerra, os dois devem lutar pelo título de Boss, o que serve de introdução aos primeiros capítulos da série no MSX.

Hideo Kojima é, antes de tudo, um criador de jogos eletrônicos, tendo elaborado algumas das mais divertidas e envolventes experiências que alguém pode ter com um controle de videogame em mãos. Mas ele também é um artista e consegue aproveitar a mídia como poucos para divulgar mensagens que julga importante. Se mais produtores de games começarem a seguir seu exemplo, é possível que algum dia os games atinjam o discutido e polêmico status de arte – não apenas por mesclar elementos de cinema e literatura, mas por transmitir mensagens com elementos que só a mídia eletrônica interativa tem acesso.

REVIEWS EXCLUSIVOS

Os analistas da EGM americana foram os primeiros caras do planeta a jogarem *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. A seguir você confere em primeira mão as impressões:

Gráficos: O cenário não é novo: todo game *Metal Gear* joga você no meio do nada, com apenas sua esperteza no bolso (e alguns cigarros) para se safar. Mas Snake Eater apresenta uma premissa baseada no "sobreviver e conquistar" como jamais foi feito antes; usando camuflagens, dando cabo dos inimigos um por um, se alimentando de cobras e peixes, curando seus próprios ferimentos à bala... Rambo ficaria orgulhoso.

Uma coisa não me canso de ressaltar: paciência é algo extremamente obrigatório para apreciar as novidades de *MGS 3*. Por exemplo, toda vez que você se machuca, é preciso parar o jogo e entrar na tela de cura para cuidar de suas queimaduras, cortes e ossos quebrados. É inovador e realista, mas quando você está com pressa ou no meio de uma luta com um chefão, é meio inconveniente ficar mudando de menu o tempo todo. Trocar de uniforme e variar entre as diversas camuflagens também é muito divertido – esperar o inimigo escondido no meio do mato, completamente invisível, é o que há! – mas também exige essa mudança constante para a tela de opções.

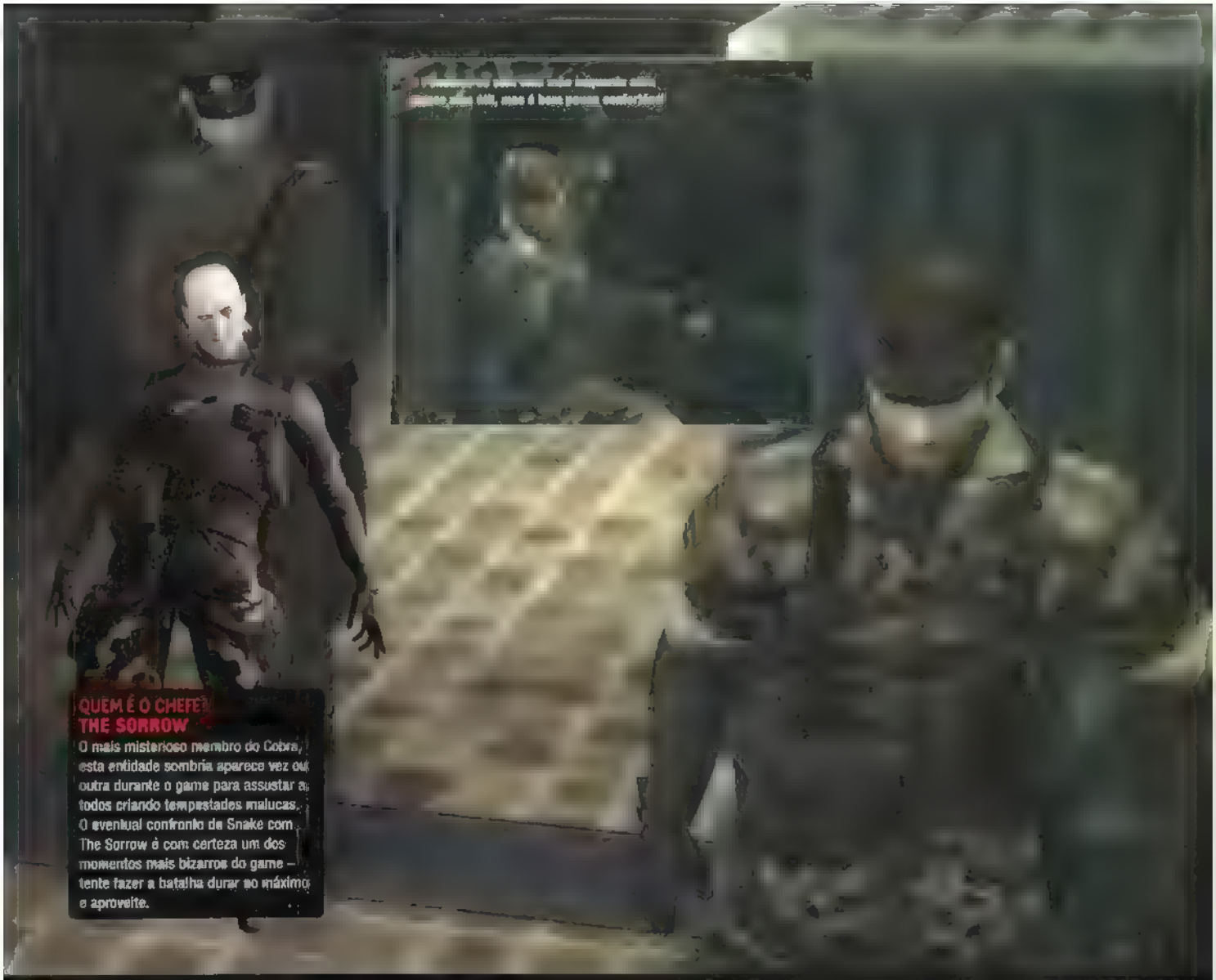
Felizmente, a Konami deu um bom prêmio para quem se manter escondido: o sistema CQC (Close Quarters Combat), que permite ao herói se aproximar do inimigo antes de acabar com sua raça.

As opções, então, são incríveis: jogá-lo no chão, interrogá-lo, cortar sua garganta, sufocá-lo, levá-lo como refém... todas essas movimentações são executadas com uma animação ultra-realista. É claro que você pode sacar sua arma e nem se preocupar em ser silencioso, mas para quem curte de verdade um bom game stealth, MGS 3 oferece uma profundidade impressionante que vale a pena ser conhecida.

E os gráficos, meu Deus, os gráficos! Os ambientes de *Snake Eater* são enormes, maiores que qualquer local de *Metal Gear Solid* ou qualquer outro jogo já criado antes. Sério, às vezes é difícil acreditar que o game está rodando no PS2 – parece até coisa do Xbox. Porém, todo esse espaço custa um preço alto. O terreno irregular e o fato do novo radar não indicar

QUEM É O CHEFE? THE FURY

Em algum ponto da órbita, este ex-cosmonauta ficou um pouco "perdido no espaço", se é que você nos entende. Talvez isso explique porque ele é um chefe tão fácil de detonar. Ainda assim, você não vai querer acabar com ele rapidamente – veja só o seu lança-chamas e seu jetpack. Eles oferecem alguns dos mais impressionantes efeitos gráficos que já vimos no PS2.



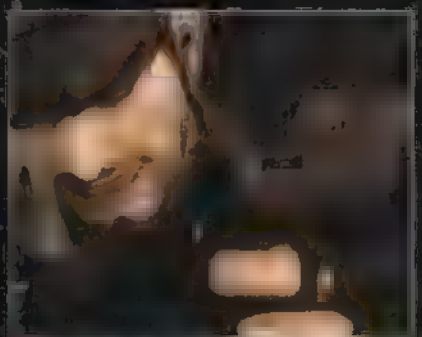
QUEM É O CHEFE? THE SORROW

O mais misterioso membro do Cobra, esta entidade sombria aparece vez ou outra durante o game para assustar a todos criando tempestades malucas. O eventual confronto de Snake com The Sorrow é com certeza um dos momentos mais bizarros do game – tente fazer a batalha durar ao máximo e aproveite.

paredes ou para onde os inimigos estão olhando torna mais difícil localizá-los. A câmera também não está das melhores, obrigando o jogador a mudar constantemente para primeira pessoa ou rastejar só para se manter seguro. Odeio admitir, mas acho que é hora de dar adeus a essa câmera tradicional e dar espaço a uma visão mais no estilo *Splinter Cell*.

As principais queixas sobre *MGS 2* (o herói andrógino, a história confusa) podem ser deixadas de lado – *MGS 3* recoloca a série nos trilhos. O enredo ainda está cheio de reviravoltas e diálogos bizarros (um chefe chega a "mlar" para chamar seus soldados!), mas sua história é bacana e imprevisível como um filmão-pipoca. Junte a isso um monte de segredos, diversas maneiras de dar cabo dos vilões, animações e minigames e o toque de ouro de Hideo Kojima e você tem um dos melhores games para PS2 de todos os tempos.

BRYAN: Um controle suado, nervos à flor da pele, um estranho desejo por carne de cobra; esse game provoca diversas reações estranhas no jogador. É engraçado, mas Hideo Kojima, o cabeça por trás de tudo relacionado a *Metal Gear Solid*, teve que levar a série ao passado (para os anos 60, mais especificamente) para evoluí-la. E isso já começa com os ambientes do jogo. A ênfase no jogo ao ar livre apresenta desafios muito bem-vindos, já que o terreno irregular faz os padrões dos inimigos serem menos previsíveis. A falta do radar e a habilidade de cortar a garganta de um bandido com o novo estilo de combate corpo a corpo aumentam a constante tensão. Ah, e a viagem de Snake para a floresta é exuberante. Da densa selva cheia de poços enlameados e cachoeiras às montanhas esburacadas, a série conseguiu elevar o nível dos gráficos no console.



Dramaticidade cinematográfica: Naked Snake faz caras, bocas e beicinhos em dezenas de minutos de animação espalhadas por *MGS 3*.

Snake Eater tem também um ótimo ritmo. As lutas com os chefes acontecem na hora ideal quando o jogo precisa de uma injeção de adrenalina e você ficará ansioso pela tensão que as cenas animadas proporcionam. O final é exatamente aquela montanha-russa dramática que todo mundo esperava, e valem mesmo o investimento de 20 horas jogadas. E por falar em chefes, mesmo que alguns sejam fáceis demais de serem derrotados, cada um é bastante original. Um deles em particular irá abarrotar os fóruns da Internet com mensagens até a chegada de *Metal Gear Solid 4* (será?). Suas habilidades serão testadas como nunca, pode acreditar. Aqui estão mais alguns detalhes que irão agradar o fã de longa data que não curtiu *Metal Gear Solid 2*: a história cheia de idas e vindas realmente faz sentido, há bem menos conversas com seus parceiros através do Codec (preste atenção a elas, já que não faltam boas dicas em meio ao blá-blá-blá) e a duração é bem maior que a dos games anteriores. E para fazer jus à série, há uma batelada de segredos que fará você jogar muitas e muitas vezes, só pelo prazer de desvendar tudo. Tenho que admitir que fui picado pela cobra – e falo isso no melhor sentido possível.

CURIOSIDADES

Coisas que ninguém sabia sobre Snake

• A capa do primeiro *Metal Gear* foi tirada diretamente de uma cena do filme *O Exterminador do Futuro*. As cópias não pararam por aí: os retratos dos personagens no Codec de *Metal Gear 2: Solid Snake* são imagens de pessoas famosas: Campbell é a imagem do Coronel Trautman, de Rambo; Big Boss é um Sean Connery de tapa-olho; e o Dr. Pettrovich é ninguém menos que Albert Einstein.

• As referências que Kojima faz a filmes não são poucas. Snake foi inspirado no herói Plissken (Kurt Russell) de *Fuga de Nova York*. E não dá para achar que é coincidência que o casal romântico de *MGS2*, Jack e Rose, traz os mesmos nomes dos protagonistas de *Titanic*.

• Hideo Kojima já assumiu que a cronologia da série *Metal Gear Solid* tornou-se completamente bagunçada e não muito coerente. Para fazer com que a cena final de *MGS 2* ocorresse 200 anos depois da posse de George Washington, o game acabou se situando ANTES das datas originalmente mencionadas em *MGS*. Da mesma forma, os primeiros games para MSX diziam que Big Boss perdeu seu olho na década de 80 – informação que é "revisada" em *MGS3*.

• As outras séries futuristas de Hideo Kojima, *Snatcher* e *Policenauts*, trazem referências à série *Metal Gear*. Meryl é uma das personagens de *Policenauts*, completa com tatuagem da FOXHOUND. O ajudante robótico do protagonista de *Snatcher* se chama *Metal Gear*.

LIÇÕES DE SOBREVIVÊNCIA

MGS3 introduz três novos sistemas de jogo cruciais. É engolição de cobras

Camuflagem

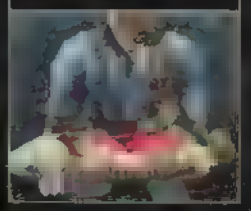
Já que este *MGS* não tem radar de alta tecnologia para indicar a posição dos inimigos, você terá que contar com a furtividade à moda antiga para passar desapercebido. Mude a roupa e pintura de rosto de Snake de acordo com o ambiente e fique no chão para maior eficiência.

Cura

Simples machucados se curam sozinhos, mas coisas mais graves como ossos quebrados e balas alojadas no corpo requerem primeiros socorros. Você precisa carregar equipamentos como antissépticos, pomadas para queimaduras e curativos, e apesar de curar dar um trabalhão, ignorar isso pode ser fatal.

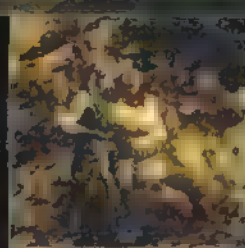
Caça

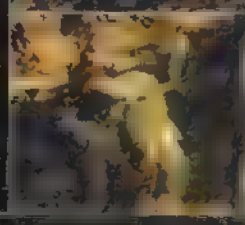
Nada é pior que uma barriga roncando alertando um guarda próximo, então não deixe ele alimentar Snake de vez em quando. Isso quase sempre significa matar a inocente fauna local ou sair em busca de frutas e cogumelos. Explodir crocodilos é relativamente fácil e muito divertido também.



ÍNTIMO E PESSOAL

Nos jogos anteriores da série, o acervo limitado de golpes forçava você a jogar de maneira defensiva e, quando visto pelos inimigos, geralmente correr com sua cobra... ops, rabo entre as pernas. Mas isso nem sempre acontece aqui, graças ao novo sistema Close Quarter Combat (CQC), que é bem fácil de aprender. Usando o direcional digital, você pode agora rastejar ou andar vagarosamente até as costas de um inimigo sem fazer um pio. Ao chegar perto o suficiente, você pode: 1. jogar o inimigo ao chão e então apontar sua arma – o inimigo lhe dará alguns itens; 2. segurá-lo com uma forte gravata e então interrogá-lo (com o botão L3); 3. usá-lo como escudo enquanto atira nos inimigos em volta; ou 4. mandar o pobre coitado para o além com um rápido e eficiente corte na garganta. As duas últimas técnicas de CQC são especialmente eficientes quando os inimigos estão em modo de alerta, já que eles não o atacarão quando você dominar um de seus companheiros. Além disso, você ainda pode eliminar a ameaça apenas com uma faca e economizar munição.





SHANE: Sabe aquela sensação que rola quando você está assistindo aos créditos finais de um game realmente bom – e dá vontade de começar tudo de novo só para descobrir as coisas que você não encontrou no caminho? Você sentirá exatamente isso com cinco horas de jogo em *MGS 3*. É simplesmente o maior, mais profundo e interessante capítulo da série *Metal Gear Solid* até agora. Depois da recepção morna que os fãs deram a *MGS 2: Sons of Liberty* (a maioria adorou a jogabilidade, mas não conseguiram engolir seu enredo "pós-moderno"), ninguém sabia o que esperar da história de *Snake Eater*, a prequel dos games anteriores. Será que Hideo Kojima mergulharia mais fundo no infinito falatório pelo Codec? Talvez ele finalmente começaria a desatar o nó dos segredos que foram só insinuados anteriormente? Será que Raiden, o fiozinho de *MGS 2*, voltaria com força total? Nada disso: *MGS 3* sabiamente retornou ao estilo do primeiro *MGS*. É uma história fácil e instigante sobre heroísmo, amor e destino, estrelada por personagens memoráveis. Claro, alguns diálogos são bregas em excesso, com homenagens aos filmes de espionagem dos anos 60 e tiradas que só os fãs antigos vão sacar. Para alegria dos engraçadinhos, *MGS 3* deixa de lado o tom filosófico e confuso de *MGS 2* para se aprofundar no bom humor. Você será entretido do início ao fim.

O enredo tem a dramaticidade de um filme de ação, o que é reforçado pelas belas cenas de animação, que se combinam perfeitamente com a jogabilidade variada. E que jogabilidade! Nenhum outro game chegou perto da ação stealth de *MGS 2* (desculpe *Splinter Cell*, mas não rolou), mas *MGS 3* conseguiu melhorar o que já era perfeito. A adição da camuflagem customizável, da caça e dos sistemas de primeiros socorros deixa as coisas um pouco mais complexas, mas a implementação das novidades é interessante e colabora com o realismo sem encher o saco. Como o esperado, cada cena de esconde-esconde e tiroteio é perfeita e os fãs tradicionais vão se dar bem com o controle rapidinho.

Então, o que faz *Snake Eater* merecer um 10? Três fatores ficaram além de minhas expectativas: o visual, a duração e as lutas com os chefões.

Graficamente, *MGS 3* consegue coisas que não se sonhava serem possíveis no PS2. Florestas exuberantes, personagens super detalhados e efeitos absurdos (fogo e água, principalmente) são de babar. Você também notará a diversidade gráfica, à medida que Snake viaja por diversos locais durante sua longa missão. Pode esperar pelo menos 25 horas de jogo, antes de comer sua última cobra.

Finalmente, nenhum review de *MGS 3* estaria completo sem falar dos chefões. Nojentos, cristãos e dissimulados, o time Cobra consegue ser pior que qualquer membro da Foxhound de *MGS*. O duelo nervoso contra um dos chefes, sabiamente batizado The End, será em breve considerado um dos grandes momentos da história dos videogames. Assim como será *MGS 3: Snake Eater*.

O MELHOR: história instigante, gráficos maravilhosos, jogabilidade "solida"
O PIOR: alguns problemas de câmera e diálogos bobos
EXTRAS: minigames, camuflagens e segredos a dar com pau

OURO

MARK	BRYAN	SHANE
9.0	9.5	10

PRODUTORA: Konami
DESENVOLVIDO POR: Konami
JOGADORES: 1

www.metalgearsolid.com

NÃO LEIA SE QUISER MANTER A SURPRESA!

PERIGO: SEGREDOS DE MGS 3 REVELADOS

[illegible]
[illegible] de pequenos [illegible] de brinquedo estão espalhados pelo jogo. Alguns estão a céu aberto, outros muito bem escondidos. Mude para visão em primeira pessoa e procure pelos locais mais inesperados. Adivinhe o que acontece se você atirar em todos?

[illegible] COURO!
Dê uma boa olhada na parte da frente e na traseira da cueca do soldado sósia de Raiden: não é o que você está pensando! É só mais uma piadinha de Kojima para os fãs. Se ligue também no armário onde você pode escondê-lo para encontrar outro item engraçado.

[illegible] da a cela de Snake — ela deve [illegible]

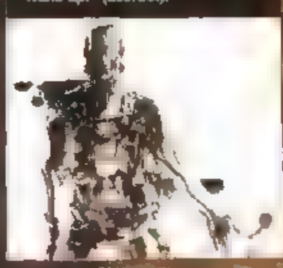
[illegible]
Enquanto você estiver ocupado olhando para Eva na tela de cura, não esqueça de fuçar em seu histórico médico para ter uma bela surpresa.

INTRODUÇÃO [illegible]
Não fique aí [illegible] durante a introdução do game: aperte os botões o quanto quiser para ver o que acontece!

LEVANTE E ANDE!
Cansou de ficar com a cara na grama? Enquanto estiver deitado, aperte os botões L2 e R2 ao mesmo tempo para se levantar rapidamente.

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL
Quando iniciar o jogo, [illegible] "[illegible] MGS 2!" (eu gosto de *MGS 2*). Você será presenteado com algumas surpresas e diálogos a mais.

UM LONGO CAMINHO
É possível acabar com a batalha contra o The Sorrow bem rápido, mas [illegible] a luta durar bastante tempo, você se encontrará com caras bem familiares. Não deixe de entrar em ação assim que The Sorrow disser "Wake up!" (acorde!).



O SEGREDÃO
Não podemos contar ainda como fazer, mas é possível liberar um minigame secreto que apresenta um estilo completamente diferente de *MGS 3*. Quem procura, acha.

ÚLTIMA CHANCE
Aquele chefão está enchendo o seu saco? Tome aquela pílula de "morte falsa" na hora certa e talvez, talvez mesmo, o bandidão o deixará em paz.

[illegible]
[illegible] a Stamina de Snake cai rapidamente. Mas há um jeito de comer comida ruim sem [illegible] para [illegible]

Se um Snake vomita no [illegible]

reviews

como funciona

[illegible]

NOSSA FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e replay, e atribui uma única nota geral a eles. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de que se trata de um dos melhores jogos da história, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, e deve ser tratado como um vírus contagioso. No meio do caminho está o 5, uma nota média, e que não é ruim. Repetimos: 5 é a MÉDIA. Simples, não? As notas também seguem uma escala de cores, portanto, quanto mais vermelho, melhor o jogo.

[illegible]

5.0-6.5 MÉDIO

7.0-10 BOM

NOSSOS SELOS

PLATINA	OURO	PRATA	JOGO DO MÊS	VERGONHA DO MÊS	ONLINE
Selo Platina Vai para os games que só receberam nota 10; é a mais rara de nossas avaliações.	**Selo Ouro** Vai para os games com nota 9.0 ou maior. São jogos de qualidade.	**Selo Prata** Vai para aqueles com nota média igual ou maior a 8.0 (mas abaixo de 9.0).	Esta honra vai para o game com a melhor média do mês, somando as três avaliações.	Este "prêmio" é dado a cada mês para o game com a pior média. Fuja dele.	Este selo indica os games que possuem modos Online, independente do console.

JOGOS DO MÊS

Quem disse que um raio não cai duas vezes no mesmo lugar? Olha aí o triplo dez na EGM Brasil mais uma vez – e dessa vez, em dose dupla! *Halo 2* e *Grand Theft Auto: San Andreas* mereceram a nota máxima em um mês recheado de medalhas, notas altas e games sensacionais. Aproveite a melhor época dos games no ano! E o mês que vem também promete.

índice

[illegible]

The Guy Game

[illegible]

Maximum Impact

Kataman Damacy

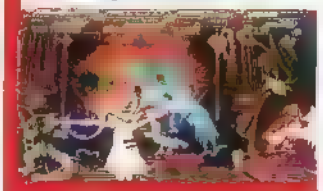
[illegible]

Donkey Kong Country 2

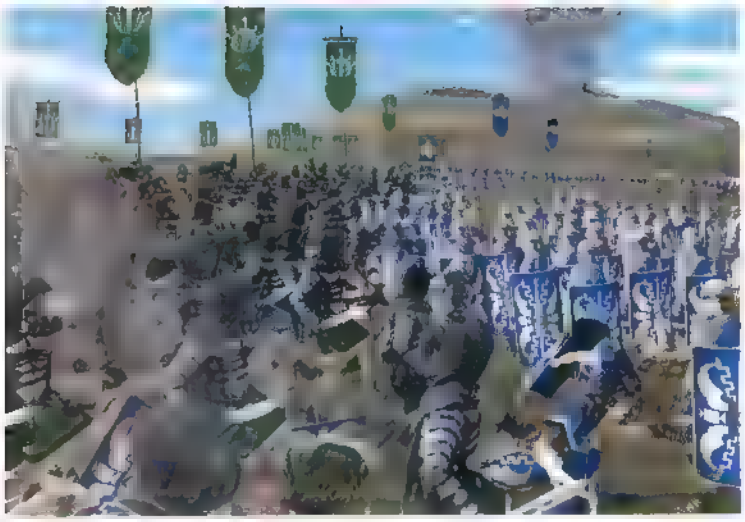
60 Tony Hawk's Underground 2

58 Myst IV Revelation

68 Guilty Gear Isuka



72 Paper Mario 2



Nem em formigueiros se vê tanta atividade ao mesmo tempo

PC

ROME: TOTAL WAR

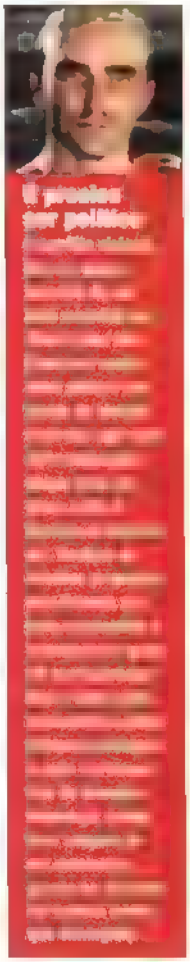
PRATA

Ave, Cesar!

THEO: Depois de brindar-nos com o fino da estratégia no Japão Feudal e na Idade Média, a série *Total War* chega a seu terceiro episódio com *Rome: Total War*, ambientado numa época dominada por grandes generais, como Aníbal e Júlio César.
É até difícil conter as lágrimas de emoção ao ver milhares (isso mesmo, milhares!) de soldados se trucidando nos combates em larga escala. Há desde arqueiros e cavaleiros até elefantes e máquinas de guerra.
Na verdade, o game é dividido em duas porções: uma semelhante a um jogo de tabuleiro, que funciona por turnos e permite administrar suas tropas, cidades, colônias etc, e outra, em tempo real e 3D, reproduz as batalhas propriamente ditas.
Essa distinção clara entre os aspectos de administração e tática militar é interessante à medida que permite a você raciocinar táticas com mais profundidade, enquanto nos jogos convencionais de estratégia em tempo real tudo costuma acontecer ao mesmo tempo. Por isso, Rome: Total War, com sua vasta campanha imperial, suas missões históricas e o modo multiplayer é um desafio e tanto, até para os mais experientes.
Com seu visual robusto, *Rome* dá um passo à frente na evolução da série e consegue a façanha de ser tão divertido quanto os seus antecessores sem soar repetitivo.

MARCEL: O mercado de jogos para PC está saturado com "simuladores de impérios" e de estratégia em tempo real. Rome: Total War se destaca por reunir os dois gêneros e é um jogo incrivelmente completo e abrangente. A simulação política, econômica e diplomática é tão interessante e complexa quanto na série *Civilization*, e as batalhas têm um visual de tirar o fôlego, com milhares de tropas se digladiando pelos campos e em cercos a cidades. São praticamente dois jogos completos pelo preço de um.
Mas riqueza de detalhes não é tudo, e *Rome* é também muito divertido. As suas ações administrativas têm um efeito claro nas batalhas e o resultado destas batalhas influencia na parte estratégica do jogo. A presença de personagens que podem ser colocados em funções específicas, como general, governador, espião ou assassino, também é um toque muito legal.
Mas não se apegue demais a esses personagens. Sob controle da inteligência artificial, eles têm estranhos hábitos suicidas: às vezes surtam e atacam sozinhos os inimigos, deixando pra trás as próprias tropas e cavalgando rumo à morte certa. Espero que o próximo patch do jogo venha com apoio psiquiátrico para os oficiais. A guerra mexe com os nervos das pessoas.

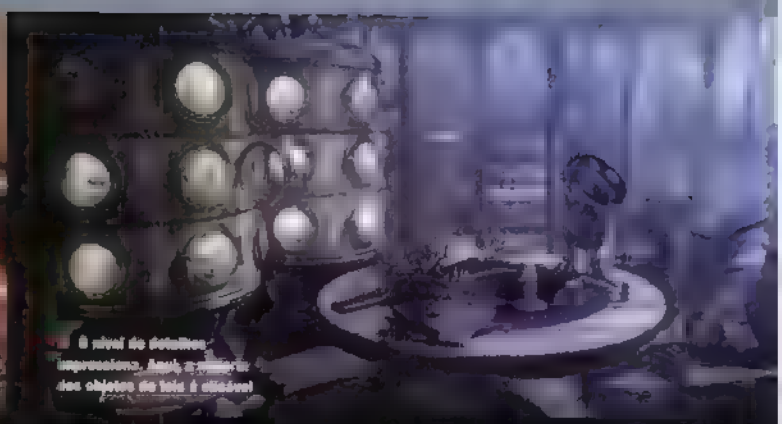
CASSIANO: *Total War* é uma série que impõe seus próprios conceitos de estratégia e jogabilidade, portanto sai na frente de muitos outros games que somente seguem tendências de outros jogos. Isso pode ter alguma desvantagem, como uma curva de aprendizado mais alta, mas *Rome* consegue desviar um pouco dessa dificuldade com um bom tutorial, apesar de ele estar inteiramente em inglês.
Através do jogo, você terá de lidar com fatores bem realistas, como administrar as cidades que conquista, fazer jogos de diplomacia e cuidar muito bem do posicionamento de ataque e defesa de seus exércitos que se movem em um bonito mapa em 3D.
As batalhas da série estão ficando cada vez mais detalhadas, mesmo que em cada uma você possa ver centenas de soldados se confrontando em pelotões juntos ou separados, em diferentes formações e características.
É um jogo em que você não tem que administrar recursos em tempo real, encaixando-se portanto em um estilo de jogo mais parecido com *Lords of the Realm* do que *WarCraft*, por exemplo. Dentro desse estilo, este é, com certeza, o melhor de todos.



THEO	MARCEL	CASSIANO
9.0	9.0	8.5

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Creative Assembly
JOGADORES: 1-8

www.totalwar.com/game



PC

MYST IV REVELATION

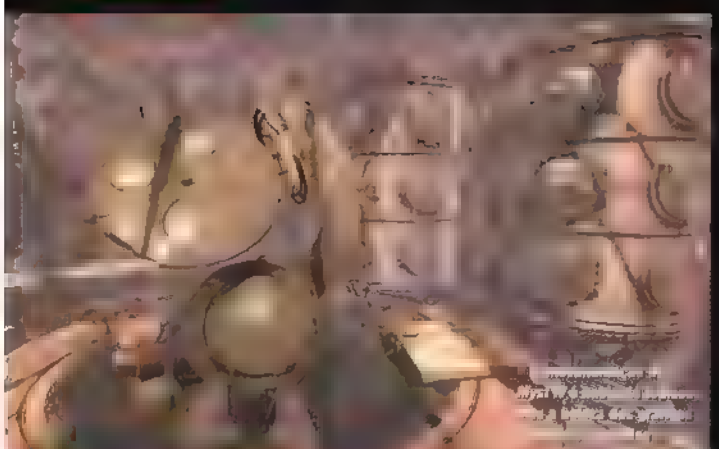
Mais bonito do que nunca

Só em DVD
Em um ato considerado ousado atualmente, a Ubisoft lançou *Revelation* somente no formato DVD. Esse tipo de inovação tecnológica não é novidade para a série: a primeira versão de *Myst* (de 1995) foi um dos primeiros jogos a chegar ao mercado brasileiro no formato CD-ROM. Outra inovação é que o mesmo exemplar do jogo roda no PC ou no Mac, e que corta um pouco o monopólio dos [illegible]

THÉO: Apague da sua memória as más lembranças de *Uru: Ages Beyond Myst*, fracassada tentativa de implementar gráficos em terceira pessoa e modo Multiplayer à clássica saga adventure. Para alívio geral da nação, *Myst IV* volta às origens dando seqüência ao estilo da terceira versão, Exile. Em suma, é o mesmo esquema de se locomover clicando nas paisagens, resolvendo uma insana quantidade de quebra-cabeças e lendo diálogos, muitos diálogos. Como de costume, novamente você precisa ajudar Atrus em meio às suas confusões familiares, viajando através de diferentes eras. *Myst IV* está mais bonito do que nunca, tanto que vem em dois DVDs, repleto de paisagens de tirar o fôlego, literalmente. O interessante é que *Revelation* foi concebido de maneira que o jogador não precise conhecer os episódios anteriores pra entender o que está se passando. Para quem ainda não se aventurou pela série, eis uma ótima oportunidade de tentar "descobri-la". Quem não gosta, continuará não gostando. Quem gosta, vai se esbaldar.

CLAUDIO: Marcada por uma jogabilidade não muito comum e por exigir muito raciocínio, a série *Myst* nunca foi de agradar todo tipo de jogador. Quanto a isso, *Revelation* não muda em nada, mas os fãs têm motivos de sobra para celebrar o lançamento: os gráficos ganharam uma ambientação foto-realística incrível em 3D e o enredo é marcado por muito suspense e surpresas, brincando entre suas dimensões e mundos fantasiosos e permitindo ao jogador sair da linearidade com um adventure de prato cheio. A curva de aprendizado é pequena: em dez minutos já se acostuma com o simplérrimo controle que se resume a uma "mãozinha" representada pelo mouse e suas utilidades. Porém, é necessário olho atento em cada minúcia do cenário, pois aquela pode ser a peça que falta para se completar um puzzle. E mantendo a tradição, o grau de dificuldade é alto, exigindo muita paciência e queimação de pestana full-time. Um aviso frustrante: como o game não traz legendas, é preciso entender todos os diálogos e instruções apenas pelo áudio em inglês.

MARCEL: *Myst IV* não é um jogo de meios-termos, e vai despertar paixão ou ódio no jogador, como já é tradição da série. Se a sua definição de "videogame" envolve controle total sobre um personagem, de preferência tendo uma arma na mão e munição à vontade pra atirar em tudo o que se move (e até em partes do cenário), *Myst* vai levar você às lágrimas de tanto tédio. No entanto, se você curte quebra-cabeças que levam horas para serem resolvidos e uma história misteriosa e cheia de clima, com visuais sensacionais do começo ao fim, este é o seu jogo. Mais do que isso: é um dos poucos jogos recentes que dão tanta ênfase a uma história e a esse lado mais "cerebral" dos games, uma jóia rara e bem-vinda. Pouco mudou desde a criação da série e as mudanças são cosméticas na maior parte das vezes. Você ainda interage com o ambiente apontando e clicando com um cursor, ainda passa a maior parte do tempo procurando pistas, resolvendo problemas de todos os tipos e admirando os maravilhosos cenários pré-renderizados em 3D, que agora podem ser visualizados em 360 graus, acrescentando um mínimo de interatividade. Mas isso tudo faz parte do charme, e para aqueles que adoram jogos com mais inteligência e menos explosões, a Ubisoft acertou de novo.



O MELHOR: gráficos exuberantes, história densa
O PIOR: falta um pouco de agitação
EXCLUSIVO: para quem tem DVD-ROM no computador

THÉO	CLAUDIO	MARCEL
8.5	9.0	8.5

PRODUTORA: Ubisoft
DESENVOLVIDO POR: Ubisoft
JOGADORES: 1

www.ubisoft.com

SE VOCÊ NUNCA
TEVE MEDO DO ESCURO

AGORA TERÁ

METROID PRIME 2 ECHOES

EXPLORE A LUZ DE AETHER DA INVASÃO DE UM MUNDO SOMBRIO. ESTEJA PREPARADO, POIS EM UM MOMENTO VOCÊ É O CAÇADOR, NO OUTRO É A CAÇA. ENCONTRE UMA FORMA DE SOBREVIVER A ISSO E VOCÊ PODE ENCONTRAR UMA FORMA DE SALVAR O PLANETA. NOVAS ARMAS. NOVO MODO MULTIPLAYER.

SÓ PARA NINTENDO GAMECUBE.

© 2004 Nintendo. TM, ® e o logotipo Nintendo GameCube são marcas registradas Nintendo.
© 2004 Nintendo. Jogo e Nintendo GameCube vendidos separadamente. www.nintendo.com

Se você é daqueles que leva o skate a sério, este game definitivamente não é para o seu bico. Sinta o visual de "alerta" ai ao lado

PS2/Xbox/GC/PC

ONLINE só para PS2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2: WORLD DESTRUCTION TOUR

PRATA

A insanidade radical levada aos limites máximos

PABLO: A mania do skate nos videogames era impensável há alguns anos, mas hoje já é lugar comum. E apesar da gigantesca popularidade, poucas empresas arriscam-se no gênero – o mercado é todo da Activision, que, sabendo que manda na parada, extrapola os limites de sanidade aceitáveis. A loucura em *THUG 2* é exagerada, quase irritante, o que pode bodear os mais conservadores (como eu) que adoravam o estilo relax dos primeiros jogos da série. Nada pode ser levado a sério no modo Story, a começar pelo enredo pouco inspirado (Tony Hawk e Bam Margera convocam seus brothers skatistas para uma turnê de destruição mundial. Tá, e daí?). O do primeiro *Underground*, se não é necessariamente original, é muito mais interessante. Desde a primeira cena, é um festival de missões escrachadas demais (jogar com Benjamin Franklin? Criar manobras em um Segway? Fazer um combo pegando fogo? Me poupe!) que parece que só foram criadas para esbanjar um clima engraçadinho. Tá certo que o skate é um esporte bem-humorado por natureza, mas um mínimo de seriedade não faria mal algum. Que tal umas missões um pouquinho mais realistas para variar? Outros porém são a câmera, que dessa vez não está ajudando, e a rapidez excessiva da ação, o que torna a experiência muito difícil até para veteranos. Que fique claro que *Underground 2* é sim um ótimo game, conseguindo se equiparar em qualidade a qualquer outro jogo *Tony Hawk*. A volta do modo Classic, por exemplo, é recompensadora. Mesmo assim, após tantas horas de brincadeira, um gostinho amargo predominou. Talvez eu esteja ficando velho para esse tipo de jogo...

FELIPE: Chega uma hora na vida de um homem em que ele precisa parar para pensar no futuro, em tudo aquilo que vai fazer dali em diante. No meu caso, isso acontece todos os anos, quando um novo game *Tony Hawk* é lançado. A dúvida é sempre a mesma: largar a mão de tudo e completar o jogo de uma vez só ou ir com calma e avançar um pouco no jogo a cada dia? Obviamente, como um aficionado pela série desde sua estréia no PSone, nunca consegui escolher a segunda opção. Mas não é preciso terminar *THUG 2* em um dia para conferir todas as novidades. Logo de cara, no menu inicial, você vê a principal delas: o modo Classic, que traz de volta as clássicas sessions de dois minutos, extintas a partir de *THPS 4*. Isso não significa, porém, que o jogo tenha voltado completamente às suas origens. O Story Mode continua lá e ainda coloca você na pele de um amador desconhecido. A diferença é que agora o objetivo não é fazer com que ele se torne um profissional renomado, mas participar de uma gincana subversiva ao redor do mundo sob o comando de Tony Hawk e Bam Margera, o demente skatista dos programas *Jackass* e *Viva La Bam*.

O MELHOR: é o melhor e mais completo game *Tony Hawk*!
O PIOR: é muito difícil para novatos.
A MÃO (THE HAND): o personagem mais bizarro da história da série.

PABLO	FELIPE	DANIEL
8.0	9.0	9.5

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Neversoft
JOGADORES: 1-2 (2-8 online no PS2)

Mantendo a novidade

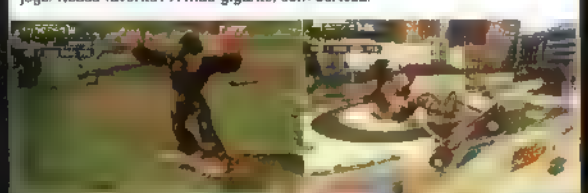
Várias possibilidades foram incluídas para dar um ar de novidade a *THUG 2*. A opção de câmera enta Focus simula o efeito "bullet time" e facilita a criação de combos. Já a Freak Out permite ao skatista ficar louco de raiva após tomar um chão, o que proporciona pontos que podem ser usados em um combo. Além disso, você também pode pichar o seu símbolo nas paredes quando estiver a pé.

Outros detalhes, alguns menos importantes, fazem parte da lista de inovações, como a opção de colar adesivos e pichar paredes e a presença de personagens secretos que usam veículos toscos em vez de skate, como Steve-O, outro doido da série *Jackass*, que usa um estúpido touro mecânico móvel para andar pelas fases.

Diversão: No primeiro *THUG*, você tinha que encarnar um novato e encarar todo tipo de problema até chegar ao estrelato. *THUG 2* amplia essa idéia e coloca você novamente no papel de um "Zé Mané", que por acaso do destino entra na equipe de Tony Hawk para disputar a "World Destruction Tour" contra o time de Bam Margera, o skatista pirado de *Jackass*. Comparado com as versões anteriores, *THUG 2* traz mais pontos turísticos que, por sua vez, são recheados com os mesmos tipos de desafios inusitados do primeiro jogo. É divertidíssimo andar pelas cidades causando caos e, esporadicamente, atingir um ou outro objetivo. Quem preferir pode optar pelo modo Classic, no qual é só escolher o personagem e a pista e sair detonando, igualzinho aos três primeiros games da série tradicional. Outra grata surpresa é a habilidade Focus que, quando acionada, deixa tudo em câmera lenta, o que facilita a realização das manobras mais complicadas e possibilita combos maiores de maneira simples. O realismo continua sendo colocado de lado e, se os games anteriores já eram bem forçados, este não muda em nada: os movimentos estão ainda mais espetaculares e bizarros. Depois de passar horas me divertindo e procurando algum erro grave, descobri que a equipe do Toninho Gavião não deixou escapar nenhuma gafe e continua como a líder do gênero.

Personagens carismáticos

A Neversoft esbanjou criatividade na criação dos personagens convidados de *THUG2*, incluindo o demente Steve-O, o herói nacional americano Benjamin Franklin e um Pé-Grande. É possível encontrar alguns deles no Story Mode, sendo que cada um possui um veículo exclusivo que pode rodar pela mesma trilha do skate. Também dá para liberar novos personagens ao terminar o jogo. Nosso favorito? A mão gigante, com certeza.



PS2/Xbox/GC

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Hasta la vista, gamer!

Na terra, no ar e na grama, o futuro presidente dos EUA não é de deixar barato

O MELHOR: vale mais a pena que *Rise of the Machines*
O PIOR: ainda assim, não é bom
PELO MENOS: o modo cooperativo é divertido

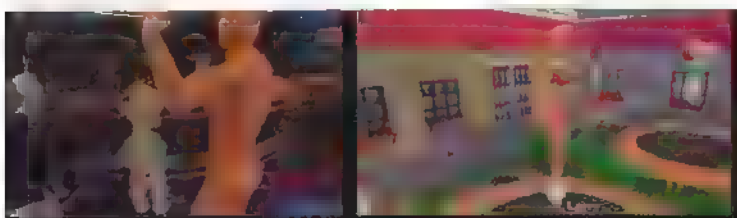
PABLO: Games do Terminator possuem tradição de deixar seus fãs na mão desde o Super NES. Por isso, fiquei com os dois pés atrás quando tive que encarar esse *Redemption*. O enredo já se mostra batido de cara e segue a linha dos filmes: o T-800 do bem precisa proteger John Connor antes dele se tornar o líder da rebelião. Pelo menos, a história tem ritmo e é contada de modo envolvente, tal qual um capítulo paralelo da saga. A mistura de tiroteio, porrada e pilotagem de veículos é eficaz em nos colocar no meio da guerra futurista. Vale destacar o visual, que não deixa a peteca cair e mantém o ânimo elevado. Para um game estrelado pelo ex-Conan e atual governador da Califórnia, está razoável. Mas os filmes são mais divertidos.

FELIPE: Uma grande dúvida paira sobre *Redemption*: será que ele é bom, ou será igual aos jogos anteriores, que são muito ruins? Um pouco de cada coisa. Os gráficos são muito bem elaborados, tanto nas animações como no jogo em si. Assim como no filme, as marcas de destruição aparecem e aumentam no personagem conforme ele é atingido. Só na primeira fase, há três sequências diferentes de combate (a pé, sobre uma caminhonete e em um helicóptero). Depois de um tempo, isso muda de figura e tudo se resume a eliminar centenas de androides e outros maquinários inimigos. Dispensável.

RONNY: *Redemption* é ação do começo ao fim. São muitos inimigos por fase, dá para pegar diversos veículos e usar um arsenal incrível. O jogador pode aplicar socos, cabeçadas e combinações, segurar uma arma em cada mão, arrancar objetos do cenário e jogá-los contra os inimigos. O desafio é alto e seu pior pesadelo será enfrentar a T-X, o modelo mais avançado de exterminadores. Schwarzenegger perdeu votos com a jogabilidade complicada de *Rise of the Machines*, mas pelo jeito ele voltou a ser o bom e velho exterminador.

PABLO	FELIPE	RONNY
6.0	6.5	7.5

PRODUTORA: Atari
JOGADORES: 1-2



PC/PS2/Xbox

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Tudo por um decote

Olhe e diga: Larry é ou não é a cara de Bill Mecê?

O MELHOR: o belo visual das garotas virtuais
O PIOR: momentos constrangedores demais
SE QUISER MAIS ESTÍMULOS, PREFIRA: *Dead or Alive Xtreme Volleyball*

TRIVELLA: Jogar a nova aventura de Larry pode deixar marcas imperáveis na mente de tolos jovens consumidores. O sobrinho do herói dos games anteriores (*LSL* é uma série famosa do PC) passa o game xavecando mulheres, faz o diabo para satisfazer as vontades delas, bebe galões de cerveja, dança... e não come ninguém! Existe algo mais frustrante? Um jogo em que você nunca atinge o objetivo? Tudo bem, seria engraçado se Larry não fosse tão irritante e suas cantadas e piadas não fossem tão infames. A jogabilidade não empolga, pois é apenas um punhado de joguinhos de repetição de comandos e "pilotagem de espermatozóides". Quer transar? Largue o game por uns dias e arrume uma namorada. Mas não esqueça a camisinha.

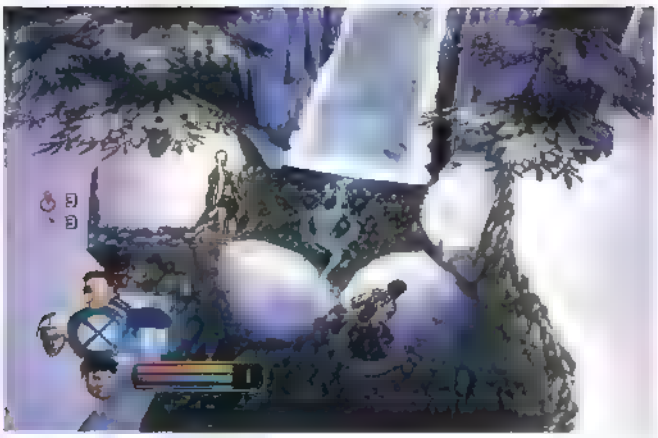
DANIEL: A série *Larry* entrou para a história por usar uma fórmula diferente: sua "missão" é conquistar mulheres usando todo tipo de xaveco furado. Com o passar dos anos, o Larry original se aposentou e deu lugar ao sobrinho, que estréia com centenas de novas cantadas. A missão ainda é a mesma, só que agora a história rola em uma universidade recheada de gostosas. É notável o esforço do time de produção em reproduzir tanta gostosura em polígonos, mas eles poderiam ter dedicado atenção aos outros aspectos do game. Se você quer ter algo para fazer além de conferir garotas "turbinadas", fique longe de *Magna Cum Laude*. Garanto que o tio Larry também ficou decepcionado.

RENATO: Já tinha virado fã desse game desde meu primeiro contato, na E3 deste ano. É de bom humor assim que os jogos precisam, ainda mais resgatando uma série que tanto gosto. Nostalgias à parte, muita coisa está diferente nesse Larry moderno. Apesar do conceito sacana estar intacto, o jogo é tão simples que cansa rápido. Tudo não passa de uma série de minigames bem parecidos que sempre pedem reflexo e coordenação. Os diálogos prometem ser interativos, mas também perdem a graça na terceira garota com quem Larry tenta se dar bem. Há muita coisa divertida e o conceito original sobrevive a todo esse maremoto. Não é excepcional, mas garante risadas – o que para mim, já vale muito.

TRIVELLA	DANIEL	RENATO
5.0	5.0	7.0

PRODUTORA: Vivendi Universal Games
DESENVOLVIDO POR: Team Soho
JOGADORES: 1

www.leisuresuitlarry.com



PS2/Xbox/GC

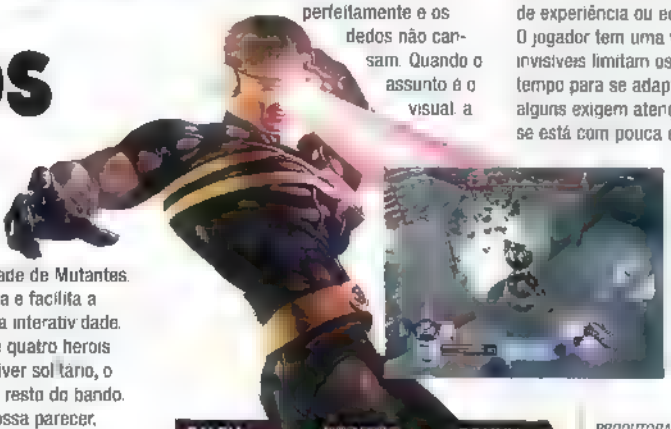
X-MEN LEGENDS

Pancadaria mutante adolescente

SALEM: Nunca tive muita paciência para RPGs. É muito bate-papo, longas animações e pouca pancada. Graças ao bom Deus existem os RPGs de ação. Aqui você aguenta um lero-lero, mas logo depois cai na porrada. Caso de Legends, que usa um estilão parecido com o de Diablo, com seus "mini-mutantes" descendo a lenha em capangas e chefões conhecidos de quem acompanha os gibis. Apesar de ser meio repetitivo, espere um pouco para encontrar o resto dos X-Men ao longo da trama, que segue um apocalíptico levante contra os Homo Superiores, com direito a Sentinelas e a Irmandade de Mutantes. A jogabilidade é prática e facilita a melhor coisa do jogo: a interatividade. Pode-se jogar com até quatro heróis de uma só vez. Se estiver solitário, o computador assume o resto do bando. Por mais brega que possa parecer, nesse caso a união faz a força.

RODRIGO: Nunca houve um jogo dos X-Men que transportasse a atmosfera que os envolve de maneira satisfatória. Pelo menos até agora. X-Men Legends é um RPG de ação de primeira, que lembra bastante Baldur's Gate. Os fãs podem se deleitar com a quantidade de detalhes sobre o passado dos X-Men e usar seus poderes para acabar com os planos de Magneto. A jogabilidade flui muito bem, principalmente no PS2, onde os controles se encaixam perfeitamente e os dedos não cansam. Quando o assunto é o visual, a versão Xbox sai na frente, com texturas suaves e melhor definidas. A história é tão boa que você vai querer terminá-lo várias vezes, só para aproveitar todos os personagens deste épico.

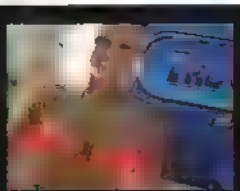
RONNY: o esquema de Legends é simples: o personagem pode fazer combos simples e golpes especiais e pode melhorar seus atributos ganhando pontos de experiência ou equipando itens. O jogador tem uma visão aérea e muros invisíveis limitam os cenários. É preciso tempo para se adaptar aos comandos e alguns exigem atenção extra: quando se está com pouca energia, o controle vibra e você deve pressionar botões para encher a barra de vida durante o calor do combate. É muita coisa para se pensar quando o objetivo é apenas um pouco de diversão.



SALEM	RODRIGO	RONNY
7.5	8.0	6.5

PRODUTORA: Activision
DESENVOLVIDO POR: Raven Software
JOGADORES: 1-4

www.x-men-legends.com

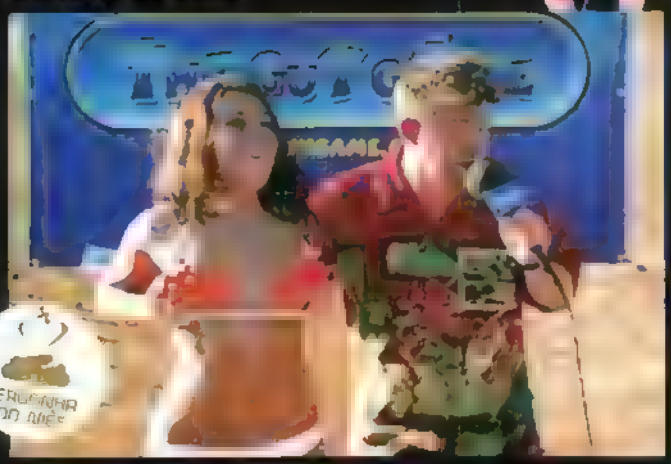


Quer ver o que esses aliens escondem? Jogue *The Guy Game*.

PS2/Xbox

THE GUY GAME

Um jogo de peito



Isso parece divertido na revista, mas garantimos que é propaganda enganosa.

TRIVELLA: Às vezes, é legal ficar a fim de uma mina e ela regular o "prêmio". Isso só faz você ficar com mais vontade ainda. Esse tipo de situação acontece em *The Guy Game*, mas o "prêmio" não vale: nunca tive tanto trabalho em minha vida só para ver um par de peitinhos. No game, gostosas participam de provas constrangedoras, respondem a perguntas e mostram os seios se errarem as respostas. Seu objetivo então é responder certo e adivinhar se as pitchulas são espertas. Tem um minigame chamado Baltz no meio, mas é tão idiota que nem conta. Com base no seu aproveitamento, um medidor vai subindo (olha o duplo sentido!) até você conferir a carne feminina que estava escondida. A recompensa-mor é um strip-tease meia-bomba da gata escolhida no início. Merece zero, mas leva dois: um para cada peito da Zoe, a gata mais gostosa do jogo.

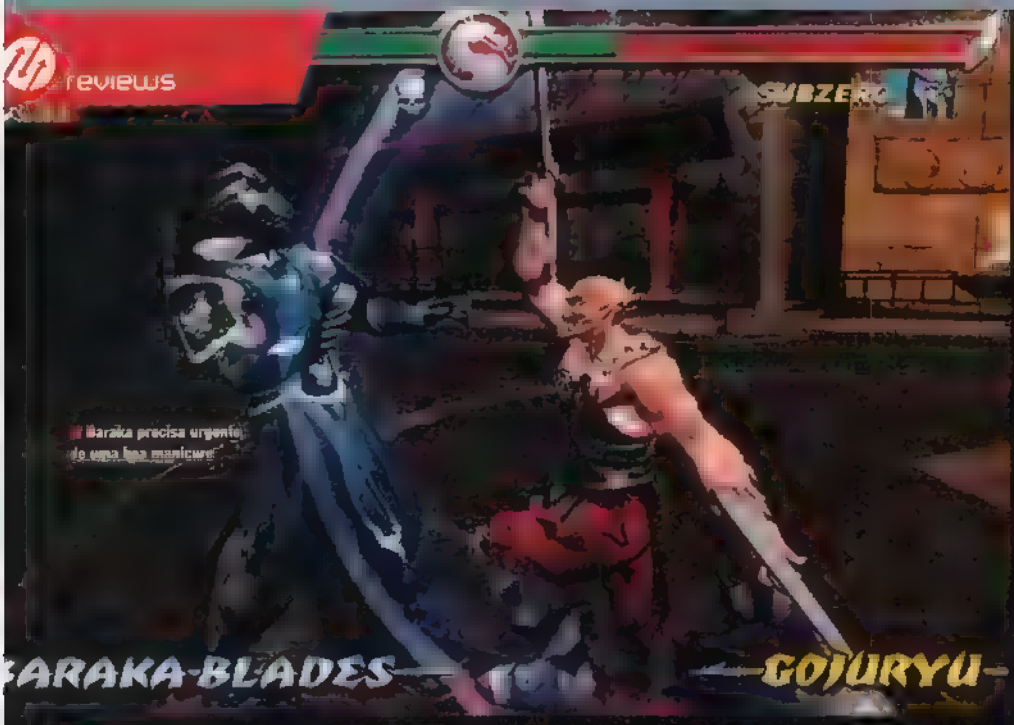
PABLO: Não me lembro de ter jogado um game tão desagradável quanto esse. A única graça aqui é a ousadia: este é um dos únicos jogos que realmente mostra o que se propõe. Porém, para chegar aos "finalmentes", é preciso acertar perguntas e jogar minigames horríveis (que ficariam melhor na net). O prêmio pela persistência é o direito de espiar mocinhas exibirem as intimidades de modo constrangedor. Aliás, esta é a palavra que permeia a experiência. Eu fiquei constrangido e as pessoas ao meu redor também. Assistir a meia dúzia de peitos balançantes não compensa o sacrifício.

RONNY: Quem aí se lembra do programa *Cocktail*, do Miele? Aqui o clima é parecido: o apresentador faz perguntas e garotas seminuas tentam responder. Quando erram, são obrigadas a mostrar os seios para o público. No início, é tudo escondido, mas basta o jogador atingir o nível vermelho do "excitômetro" que as cenas são mostradas sem censura. O jogo é uma porcaria e tremendamente limitado, mas como eu sou um dos caras que mais gosta de mulher por aqui, minha nota é a maior de todas.

TRIVELLA	PABLO	RONNY
5.0	5.0	8.0

PRODUTORA: Gathering
DESENVOLVIDO POR: Tephenyi
JOGADORES: 1-4

www.theguygame.com



Baraka precisa urgente de uma boa manicure

É quase impossível reparar nos personagens nanicos se pegando durante a pega para capar do modo Puzzle Kombat (acima)

PS2/Xbox

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Cabeças vão rolar

Sangue no Kube

Chorem, fãs do console azul da Nintendo: *Deception* não deve chegar neste ano ao GameCube. A versão cúbica será lançada somente no primeiro trimestre de 2005, mas sem trazer a bem-vinda opção online da versão para PlayStation 2.

RENATO: Acho que o último *Mortal Kombat* em que realmente me diverti foi *MK2*. Ok, morri de rir quando o game chegou ao GBA, de tão ruim que ele era, mas esse é outro tipo de diversão. Enfim, *Deception* conseguiu me surpreender. Não por ser um game de luta excepcional ou revolucionário. Ele realmente é um dos melhores *MKs* dos últimos tempos, mas o que realmente me conquistou foi a coisa mais bizarra e inesperada que eu poderia imaginar ver em um game da série: os surpreendentemente divertidos minigames de xadrez e um "quase" *Tetris*. É sério, quando vi, tinha passado mais tempo jogando Kombat Chess do que o game principal. Extremamente viciante e divertido, esse xadrez maluco merece um jogo próprio urgentemente. *Deception* recoloca de vez a série no lugar de destaque que ela merece, mas que acabou perdendo há muito tempo.

FABIO: Eu fui um daqueles ratos de arcades que ficavam horas tentando descobrir um novo Fatality em *MK* e *MKII*. Confesso que até o quarto game isso era divertido, mas foi *Deadly Alliance* que devolveu minha paixão. Minha expectativa por *Deception* era alta, e acabou atendida. Os estilos de luta, armas e combos dão o tom para os combates de categoria. Na hora das finalizações, cada kombatente tem dois fatalities e um harakiri, para se matar e tirar a glória do adversário, além dos estágios interativos com mortes especiais. O Konquest foi expandido e os segredos dos games continuam sendo habilitados através dos caixões na cripta – agora são 400, com extras mais interessantes. Como se não bastasse, ainda tem o Puzzle Kombat (cópia de *Super Puzzle Fighter II Turbo*, da Capcom) e o Chess Kombat. Os aficionados com muito tempo livre (ou não) podem comemorar.

GABRIEL: Quando o primeiro *Mortal Kombat* veio enfrentar gigantes como *Street Fighter*, ele apostou em um estilo "pra inglês ver": sem poder trazer a mesma finesse dos concorrentes japoneses, seus criadores preferiram chamar atenção com gráficos foto-realistas e violência extrema. O game virou hit, mas o sucesso subiu à cabeça de seus mentores e a série acabou caindo em decadência. Ela só voltaria à sua forma original com *Deadly Alliance*, e agora *Deception* é um expansão e evolução dessa nova filosofia. O game repete a fórmula do predecessor, mas adiciona mais dos segredos que deram o sucesso inicial à série, além de adicionar minigames, vários extras e um esperado modo Multiplayer online. Novas arenas maiores e com mais armadilhas completam o pacote – que ainda não se destaca pelo acabamento, mas por sua personalidade única.

O modo Konquest não é nenhuma maravilha, mas é mais profundo que muito game de ação por aí

A Kripta do terror

Deception traz de volta o criativo método para liberar modos secretos de *Deadly Alliance*, a Krypt (literalmente, a cripta). Dessa vez, você acumula vários tipos de chaves (Keys) e moedas (Koins) no modo Konkest para usá-las em centenas de túmulos misteriosos. Algumas escondem prêmios legais, como personagens secretos e novos cenários, mas a maioria delas traz tranqueiras desnecessárias, como imagens conceituais e fotos da equipe de produção do game.

O MELHOR: o modo online e a grande variedade de jogo
O PIOR: personagens tescos, jogabilidade complicada
FEIO DEMAIS: a cara do Baraka durante as telas de loading

RENATO	FABIO	GABRIEL
8.5	8.5	7.5

PRODUTORA: Midway
DESENVOLVIMENTO: Midway
JOGADORES: 1-2 (2 online)

www.mortalkombatdeception.com

A DISPUTA VAI APENAS COMEÇAR...

E A BRIGA PELO PRÊMIO VAI SER DURA!!!

64 FUN

ESSA MÁQUINA VAI TRANSFORMAR SEU PC EM UM VIDEO GAMEZINHO QUALQUER...

EXPERIMENTE O 64FUN DURANTE OS TORNEIOS OFICIAIS DO EGS.

Confira as configurações no site **WWW.64FUN.COM.BR**

EGS
electronic game show

A MAIOR FEIRA DE JOGOS DA AMERICA LATINA AGORA NO BRASIL

19 A 21 DE NOVEMBRO
EXPO CENTER NORTE - SÃO PAULO
WWW.ELECTRONICGAMESHOW.COM

iG Internet Group

PATROCINADOR OFICIAL

Activision · Ubisoft · EA · Microsoft game studios · Universal

PlayStation 2

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

O grande roubo da nossa vida social

PLATINA

JOGO DO

FELIPE: Há praticamente um mês, fiquei mais de 36 horas sem dormir por razões pessoais que não precisam ser explicadas aqui. Com certeza, esse foi um dos piores dias da minha vida. Quinze dias mais tarde, repeti a dose. A diferença é que, nessa segunda vez, passei todo esse tempo jogando *San Andreas*. Qual é o segredo de GTA? Como é possível um jogo fazer isso? Simples, ele é a experiência mais intensa que qualquer pessoa pode ter nos consoles hoje em dia. E o melhor é que essa experiência fica melhor com o passar do tempo. Primeiro, você custa a acreditar no tamanho da área total do jogo. Só a primeira cidade – Los Santos – humilha Liberty e Vice City, dos GTAs anteriores. Depois, ao viajar pelas rodovias, admirar paisagens diferentes e visitar as cidadezinhas, você percebe que cada lugar tem seu próprio comportamento. Por fim, é bombardeado pelas novidades quase infinitas. Quando você pensa já ter visto tudo, é batata: outra opção surge do nada e deixa as coisas ainda mais interessantes. Escolher o que há de melhor é extremamente complicado de se fazer já que é tão bom pular de paraquedas quanto atravessar o estado inteiro usando apenas uma bicicleta. A qualidade do enredo é tão boa quanto à trilha sonora – sem dúvida a melhor entre todas as versões lançadas. Se até hoje você não comprou um PS2 porque achava que não tinha razões suficientes para isso, eis uma oportunidade única.

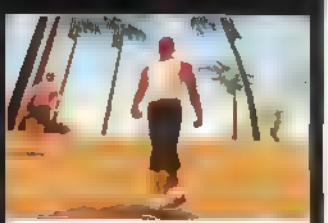
TRIVELLA: Alguém aí conhece um bom advogado? Quero processar a Rockstar, porque isso que eles fizeram comigo poderia ser qualificado como seqüestro ou cárcere privado. Depois de *San Andreas*, fica difícil ter vontade de fazer outra coisa ou mesmo sair da frente do PS2. Lembro de quando joguei *Vice City* e fiquei espantado com o tamanho da cidade e com o número de coisas que podiam ser feitas, perguntando a mim mesmo se seria possível algum outro game trazer mais diversidade. Que tolo fui eu. Em se tratando de dimensões e variedade, *San Andreas* pega qualquer outro game que veio antes, mastiga e cospe o bagaço. Depois de se perder na imensidão de Los Santos (a primeira das três cidades), é dando

Experimentos secretos: O que aconteceria se você...

...jogasse apenas usando cuecas?
O guarda-roupa customizável de Carl permite a ele circular só com a roupa de baixo! Isso torna suas andanças ainda mais interessantes, mas você precisará obter respeito nas fases avançadas, que é obtido se você se vestir com as cores de alguma gangue – mas mantendo o bom gosto, é claro.

...ficasse realmente gordo?
Vá em frente e encha o bucho de Carl com tranqueiras. É até divertido vê-lo vomitar e chacoalhar enquanto corre. Mas você vai querer encarar uma academia logo (queimar banha é mais fácil que na vida real), já que um herói gordão não consegue correr e é sempre rejeitado pelas garotas – além de não obter quase nenhum respeito.

...nadasse em linha reta no mar?
Suba em um barco ou um avião em *Vice City* e você logo encontrará uma barreira invisível. Não em *San Andreas*. Se começar a nadar ou navegar no oceano, a brincadeira será infinita (pelo menos em uma outra missão, na qual você sai do espaço aéreo de *San Andreas* para pousar em um ambiente bem familiar).



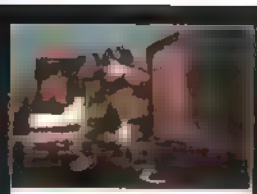
...saísse andando sem parar?
Quer dar uma de Forrest Gump? Leva exatos 21 minutos para correr de um lado a outro do estado (14, se você estiver de bicicleta), o que fará seu nível de stamina subir bastante. Mas se você estiver mesmo com vontade de tentar isso, é melhor trocar de game: você oficialmente está sem nada para fazer em *San Andreas*.

Atividades extraveiculares: dando nota aos passatempos de San Andreas

Quando você quiser dar um tempo na história de *San Andreas*, há uma porção de minigames para mantê-lo ocupado. Aqui, demos nota a alguns dos mais interessantes:

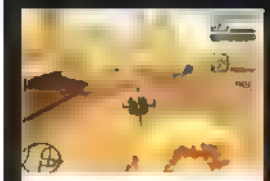
Capture o momento
$$$
Pegue sua câmera em sua casa em Los Santos e tire fotos de seus amigos (ou deixe eles fotografarem você). Depois, tire 50 fotos turísticas em San Fierro para ganhar um poder especial

Pegar a mulherada
$$
Você encontrará meia duzia de pretendentes que podem ser levadas a jantares ou passeios. Pena que os encontros sejam repetitivos, mesmo aqueles que terminam na cama.

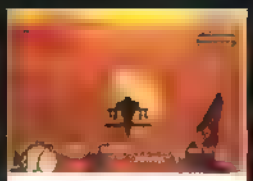


Ladrãozinho safado
$$$
Roube uma van para usá-la como transporte em furtos noturnos a residências. Um medidor de ruídos determina a missão – muito barulho desperta a ira dos moradores ensandecidos.

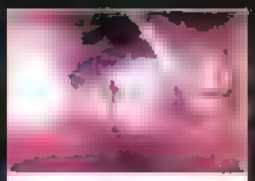
Dublê de bicicleta
$$$$
Aperfeiçoe suas habilidades sobre duas rodas e entre em um campeonato no centro de Los Santos. As manobras não chegam aos pés de um *Mat Hoffman's Pro BMX*, mas esta bem caprichado



Jogos para dois
$$$$$
Em diversos locais da cidade, um segundo jogador pode entrar na brincadeira para uma matança desenfreada e desencanada: um jogador pilota o veículo enquanto o outro abre nos pedestres.



Escola é vida
$$$$$
Você encontrará escolas especializadas em diferentes veículos: barcos, carros, aviões etc. Complete os desafios de tempo só para tirar um lazer – e melhore suas habilidades também!



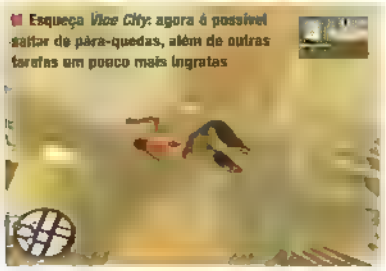
Dance, palhaço!
$$$
É hora de *Dance Dance Revolution*. Martele os botões no ritmo para liberar a música seguinte. É bacana, mas preferimos aquele minigame em que se faz isso dentro de um carrão.

Sinuca de bico
$$$$$
Pegue seu taco (opa!), as bolas (opa, opa!) e divirta-se nesta realista mesa de sinuca. Se perder, desça porrada no adversário e recupere a grana. E tem até modo para dois jogadores!

Faça suas apostas
$$$$$
O cassino de Las Venturas não tem o glamour da vida real, mas os diversos minigames (roleta, black jack) valem a jogada – e também fazem seu dinheiro ir embora rapidinho.

um rolê pelo interior que o jogador se dá conta de que esse game assusta de tão grande que é. Se você gosta de conseguir 100% em um jogo, pode se preparar para meses de jogatina. Tudo o que já existia de bom na série foi potencializado: as tretas nas ruas são mais intensas, os motoristas descem para tirar satisfações quando você bate no carro deles, os segredos são em maior número e com prêmios mais compensadores, manhas permitidas nos jogos anteriores não funcionam quando você quer dar uma de esperto... Mas o jogo está longe de ser apenas um *Vice City* ao quadrado. O fato de você decidir a aparência do herói e como ele se relaciona com todos a sua volta vira a série de ponta-cabeça. A história e as interpretações dão uma lavada em grande parte dos filmes para o cinema. Recomendo a todos os meus amigos e inimigos. Ninguém pode deixar de ver a que ponto os games chegaram.

PABLO: Qualquer coisa que for dita, falada ou escrita sobre *San Andreas* não chega aos pés da sensação de encarar o game para valer. É ímpar a experiência de usar os sapatos do anti-herói e sentir na pele a dura rotina dos subúrbios de Los Santos: ter a mãe assassinada, apanhar da polícia, se meter em brigas de gangues, penar para recuperar seu respeito perante a cidade e seus amigos de infância... não é mole ser Carl Johnson. É sofrido, doloroso, cansativo. Pensando bem, é difícil... mas é fácil. Assumir o papel de Carl Johnson é a tarefa mais divertida que já cumpri em quase vinte anos a serviço dos games. Posso fazer o que quiser, na hora em que quiser, sem me preocupar com obrigações, compromissos. Não existem limites físicos que não possam ser transpostos. Não há questões morais que não possam ser derrubadas. Era cinco da tarde e havia uma missão importante a ser cumprida. Ao invés disso, roubei uma Harley e saí de rolê sem rumo pela Mulholland Intersection. Esqueci da vida total. Quando me dei conta, estava perdido, mas feliz. Jogar *San Andreas* é passear eternamente em um parque de diversões dos sonhos, sem ter hora para voltar para casa. A variedade dos cenários é digna de prêmio – nenhum game traz um ambiente tão grandioso a ponto de fazer você se perder de verdade, nem mesmo *Vice City*. É possível cumprir o jogo "corretamente", mas é mais divertido fazer do jeito errado. É fácil roubar carros, é normal surrar pedestres, faz parte da rotina de ser bandido. *San Andreas* nos corrompe, desperta o monstro em cada um de nós. Tentei andar na linha, mas não consegui. A vontade de ser arruaceiro foi maior que minha boa índole. E assim, cometo crimes, me envolvo com gangues, traficantes, prostitutas... Ainda bem que é "só" um game.



Esqueça *Vice City*: agora é possível saltar de pára-quedas, além de outras tarefas um pouco mais ingratas

FELIPE	TRIVELLA	PABLO
10	10	10

PRODUTORA: Rockstar
DESENVOLVIDO POR: Rockstar North
JOGADORES: 1-2

www.rockstargames.com

PlayStation 2

GUILTY GEAR ISUKA

De quatro é bem melhor?

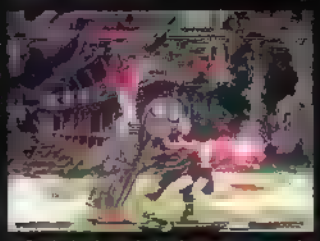
O MELHOR: pancadaria alucinada com quatro jogadores
O PIOR: ...às vezes, é tudo alucinado demais
ENCRENCANTE: a pracinha Bridget e... seu homem

PRATA

DANIEL: Muitos títulos de luta estão sendo seduzidos pelo 3D (*Street Fighter* e *King of Fighters*, só para citar alguns). Não *Guilty Gear*, que não se rende à nova tecnologia e se mantém fiel ao 2D, o que faz com perfeição. Outra marca registrada da série são os combates e a velocidade em que eles ocorrem. A pancadaria rola de forma rápida, violenta e insana. Em *Isuka*, as coisas não são diferentes e tomam formas maiores, já que quatro personagens participam do quebra-pau. Ao contrário de *Smash Bros.*, no qual é necessário dominar o cenário e as táticas para mandar o pessoal para longe, aqui, você vai querer ter alguém por perto para encher de sopapos. Por isso, não é tão legal jogar contra o computador. Apesar de ser um bom desafiante, ele é muito estático. Se tiver um amigo, as coisas ficam bem mais divertidas.

GIL: A chegada do primeiro *Guilty Gear* em meados de 1998 foi tímida e pouco notada pelos jogadores, que na época estavam mais ligados na febre *Street Fighter* – ou era um desses. Com o tempo, a série chegou ao ápice: *Isuka*. Além de toda qualidade da série, o jogo recebeu alguns extras que aumentam seu replay. As novidades são o Boost Mode (no qual vale a fórmula "beat'em-up" ao estilo *Final Fight*) e o Color Edit Mode (para personalizar seu personagem), além da possibilidade de até quatro guerreiros se enfrentarem com o multitap. É muita pancadaria e horas de diversão.

RÔMULO: Depois de muitas versões, a Sammy enfim acertou a mão com *Guilty Gear*. *Isuka* traz a incrível possibilidade de jogar com (ou contra) até quatro personagens de uma só vez e uma gama de lutadores para escolher. A trilha sonora é animal (lembra os velhos jogos da SNK) e os gráficos são um show à parte, com cenários bem bolados e muito bonitos. O ponto fraco fica por conta da jogabilidade: toda vez que você muda de lado na tela, é preciso apertar o maldito R1 para seu personagem acompanhar a mudança. Tirando essa falha, *GGI* é um bálsamo para jogadores que anseiam por inovações no pouco modificado mundo dos games de luta.

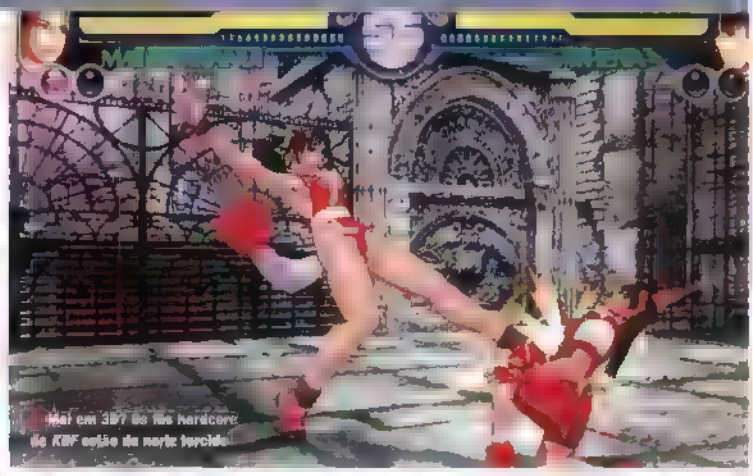


Em Asuka, é possível enfrentar uma magnífica chave gigante, entre outras bizarrices

DANIEL	GIL	RÔMULO
8.0	8.0	8.0

PRODUTORA: Sammy
DESENVOLVIDO POR: Arc System Works
JOGADORES: 1-2 (3-4 com multitap)

www.sammystudios.com

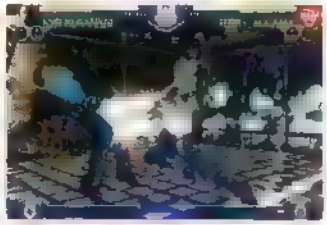


Mai em 3D? Os fãs hardcore de *KOF* estão de cara torcida

PlayStation 2

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Se não está quebrado, não conserte



O MELHOR: os novos movimentos ficam melhores em 3D
O PIOR: faltam alguns personagens clássicos
LEMBRA MUITO: *Rival Schools* e *Street Fighter EX Plus Alpha*

FABIO: Graficamente, *MI* é belo: os cenários não têm muita inspiração, mas os modelos dos personagens são bem construídos, os efeitos especiais agradam e a animação é boa. A jogabilidade é rápida, mas com um timing expandido para os comandos dos golpes. No geral, *MI* ficou mais fácil para iniciantes, principalmente pela adição dos Stylish Arts – combinações pré-definidas de botões –, que causam dano fácil. A estrutura do game evidencia que ele foi construído primariamente para batalhas de um contra um (apesar do modo de times estar disponível) e o número de lutadores é limitado, deixando muitas ausências imperdoáveis. Ainda assim, dá pra se divertir – se você não levar muito a sério.

ERIC: Tenho a idéia fixa de que jogos 2D não devem invadir a praia dos 3D e vice-versa. Quando isso acontece, muito do original se perde. É exatamente este o caso de *MI*. *KOF* é feito de enredo, da precisão exigida do jogador para executar seus combos e do sistema de times com personagens variados. *MI* não tem nenhum desses elementos. O enredo é clichê e mal estruturado, independente do personagem que você use, o final é sempre o mesmo. A precisão e velocidade da jogabilidade foram para o espaço, já que aqui você pode ganhar somente pressionando os botões de ataque o mais rápido que puder. E não há nem sinal de times ou de personagens variados. Para uma versão de *King of Fighters*, está bem abaixo da média.

RODRIGO: Kyo, Mai e sua trupe continuam a distribuir socos e pontapés com a maestria adquirida durante os anos. Porém, a "dimensão" a mais tornou o jogo mais lento que os que o precederam – o que não chega a ser um defeito. O novo sistema de combo possibilita novas sequências ao mesmo tempo que extingue as que já existiam, ajudando quem nunca colocou a mão num jogo de luta. O resultado é positivo, pois deu fim àquelas sequências de golpes infinitas que tanto irritavam. O Mission Mode é a decepção, já que ele só proporciona novas cores de roupas e novos cenários. Mesmo com pequenos problemas, *Maximum Impact* é bom, apesar das diversas arestas a serem aparadas nas versões futuras.

FABIO	ERIC	RODRIGO
7.0	4.0	7.0

PRODUTORA: SNK
DESENVOLVIDO POR: SNK Playmore
JOGADORES: 1-2

www.snkneogeousaconsumer.com

PlayStation 2

KATAMARI DAMACY

PRATA

E a bola rola solta

PABLO: *Katamari Damacy* é o tipo de game que você não daria atenção se levasse em conta a ilustração da embalagem (uma vaca, um arco-íris, uma bola de lixo?), o preço de lançamento nos Estados Unidos ("só" US$ 20) e a idéia central (empurrar uma bola para objetos se grudarem a ela, de modo a aumentar seu diâmetro). Nem um pouco estimulante, não? Felizmente, as aparências sempre enganam. No início, sua esfera consegue grudar em coisas pequenas, como pregos, brinquedos, frutas. Depois, em pequenos animais, livros, baldes. Não demora muito para carros, móveis, animais de grande porte, prédios e até pessoas se juntarem à gigantesca bola de lixo, tal qual uma bola de neve. É grotesco, é absurdo, mas como ninguém pensou nisso antes? Terapêutico, relaxante, viciante e mais uma coleção de adjetivos, *Katamari Damacy* parece ter sido criado em um outro planeta que não o nosso. É a criatividade em estado bruto, o tipo de game que todos querem jogar com mais freqüência. Pena que isso seja exceção, não regra. Não perca tempo, jogue já.

FABIO: Este é um daqueles games que encanta pelo seu conceito, e não pelos aspectos técnicos. Seus gráficos são bem simples – parece um game avançado de PS1 – e as musiquinhas tipicamente japonesas não são nenhuma sinfonia de Beethoven. A propriedade viciante de *Katamari Damacy* é a jogabilidade descomplicada: você rola uma bola através de um cenário e vai grudando objetos progressivamente maiores nessa esfera. E isso é conduzido de maneira genial, pois os locais são grandes e têm barreiras que o obrigam a conseguir a maior bola possível, além de objetos especiais muito bem escondidos. O poder de processamento do PlayStation 2 foi colocado em uso na física, pois o giro da bola leva em consideração cada objeto (tamanho e forma) entre as centenas que nela estão grudados. Pena que é um pouco curto. Não vejo a hora de rolar por cima de pessoas, vacas, prédios e tudo o mais em uma seqüência.

ERIC: As grandes produtoras estão começando a ousar na criação de novas formas de jogar. A Konami inaugurou o gênero dança, a Nintendo revitalizou e tornou um sucesso os jogos de tabuleiro, a Rockstar criou todo um mundo em *Grand Theft Auto*. E agora a Namco ataca com um jogo completamente bizarro. *Katamari Damacy* é um daqueles jogos malucos que nunca imaginávamos aparecer deste lado do planeta, batendo até *WarioWare* nesse quesito. Aqui, seu pai é o rei de todo o cosmo, que acabou destruindo todas as estrelas do céu por andar bêbado por aí. Como bom filho, seu dever é criar estrelas para repor as destruídas. É aí que entra a bizarrice da situação: para realizar a missão, é preciso rolar uma bolota grudenta, absorver a maior quantidade de lixo possível e tacá-la no espaço para ela virar uma constelação. Qualquer coisa que encostar na bola fica grudada. Comida, materiais escolares, animais, ferramentas, materiais de limpeza... quanto mais você absorve, mais ela cresce. Os gráficos são horrorosos, conseguindo ser até piores que alguns de PS1, e a música é um J-Pop bem esquisito cantado por crianças, velhinhas e animais. Mas não se engane por esses detalhes bem nefastos. Você vai acabar viciado e querendo fazer bolas cada vez maiores.

PABLO	FABIO	ERIC
9.0	8.0	7.0

PRODUTORA: Namco
DESENVOLVIDO POR: Namco
JOGADORES: 1-2

www.namco.com

INICIAL GAMES
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

SHOPPING SOLAR CENTER
AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22
www.inicialgames.com.br

PlayStation 2

SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

O diabo é um cara detalhista

O MELHOR: visual estiloso, muitas possibilidades de customização
O PIOR: batalhas muito frequentes e difíceis demais
PARTICIPAÇÃO ESPECIAL: Dante, de *Devil May Cry*

ERIC: O nome do game remete a um RPG japonês bem underground, e a verdade não fica muito longe disso. Você é um estudante que foi transformado em demônio e deve fazer o mundo voltar a ser o que era antes. *Nocturne* não é um jogo bonito: seus gráficos e músicas são simples e repetitivos. Mas a profundidade está em outro aspecto, o sistema de demônios – um misto de *Pokémon* com *Call of Cthulhu*, onde é preciso negociar com os demônios para que eles entrem em seu grupo. Uma vez "capturados", você pode torná-los mais fortes ou combiná-los para gerar monstros exclusivos e poderosos. Há mais de trezentos, como deuses e personagens de várias mitologias.
Se você gosta de jogos com milhares de coisas para se fazer, curte enredos medonhos e não é um pastor de igreja, não deixe de jogar.

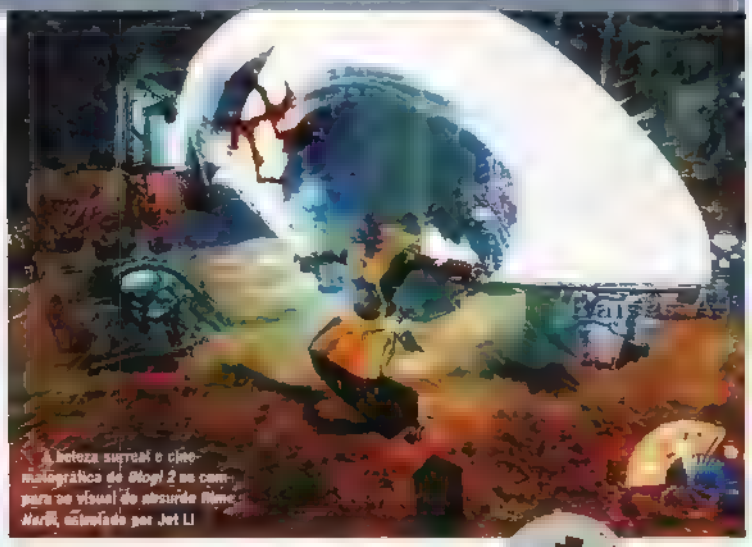
GIL: Na Tóquio dos tempos atuais, forças misteriosas desencadeiam a aparição de entidades demoníacas que abalam a ordem natural. A trama é um ponto interessante deste RPG tradicional, pois há batalhas baseadas em turnos, com direito a ataques físicos, magias e habilidades especiais. As coisas são meio paradas no início, mas mudam quando começam as brigas. Gostei do sistema de recrutamento de personagens durante as lutas e a parte estratégica também é atrativa. Deuses e demônios poderão ser seus aliados, e rola a possibilidade de criar monstros através do sistema de fusão. E por falar em demônio, não se surpreenda com a aparição de Dante, de *Devil May Cry*.

DANIEL: As fórmulas de RPGs costumam contar com vilas de camponeses em sofrimento, amnésias e paixões. A série *Megami Tensei* corre pelo lado contrário e traz um mundo contemporâneo e um enredo obscuro. O universo é um local distorcido e conta a história de um jovem que sonhou com um apocalipse e o viu acontecer ao acordar. Explorando uma dimensão de dar inveja a *Silent Hill*, você conversará com todos os tipos de seres e mudará sua índole de acordo com o progresso. A customização é levada a sério e permite criar bichos únicos, além de usar um sistema extenso de captura, negociação e criação de bichos infernais - algo como um "pokécramunhão". Infelizmente, essas criaturas são o destaque, que é lento e parece herdado de algum RPG antigo. Ao menos, o tédio é superado pela vontade de acompanhar a história até o fim.

ERIC	GIL	DANIEL
7.0	7.5	7.5

PRODUTORA: Atlus
DESENVOLVIDO POR: Atlus R&D1
JOGADORES: 1

www.shinmegamitensei.com



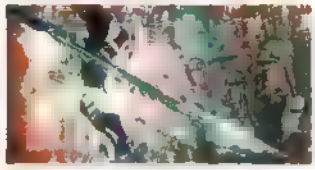
Xbox

PRATA

OTOGI 2: IMMORTAL WARRIORS

De tirar o fôlego

O MELHOR: gráficos soberbos, ótima trilha sonora
O PIOR: pegar todos os itens é difícil demais
OTOGI: é um belo nome para um hamster de estimação



SHOE: Você diz que presta atenção aos nossos reviews, mas quando *Otogi* foi lançado, ninguém deu a mínima. Apesar de ter recebido notas altas, este belíssimo game de pancadaria mal figurou nas listas dos mais vendidos de 2003. A sequência chegou, e desta vez é melhor você dar ao game a atenção que ele merece, senão, não haverá um *Otogi 3*. Imagine um belo e assustador game de ação que tem como palco uma versão mítica do Japão, cheia de demônios, espíritos de papel e aranhas gigantes. Imagine-se defendendo uma árvore sagrada de exércitos de esqueletos e enfrentando demônios no escuro. Isso é só uma parte da loucura que *Otogi 2* proporciona. Tudo é embalado por gráficos lindos, uma trilha sonora aterradora, ótimos controles e mais de vinte horas de jogo para explorar. Não perca.

DANIEL: *Otogi* foi lançado para Xbox sem hype algum e conquistou os jogadores. Sem a pretensão de desenvolver uma trama elaborada ou colocar o personagem em fases recheadas de saltos e aventuras, só sobraram os inimigos e cenários para serem destruídos – e essa função, o jogo cumpre de forma magnífica. A seqüência é muito similar e coloca mais uma vez o jogador em fases que exigem mais velocidade nos botões do que técnica. Ou seja, a idéia é quebrar tudo o que aparecer na frente. A From Software tentou disfarçar a reutilização da fórmula adicionando personagens novos, mas não adiantou: o pacote é praticamente o mesmo do ano passado. Não que isso seja ruim, mas poderia ser melhor. Se você é daqueles que adoram games para destroçar os botões e encher os dedos de bolhas, essa é uma boa opção.

RÔMULO: Sabe aqueles jogos que nos deixam com os olhos vermelhos de tanto jogar? Pois assim é *Otogi 2*, mais um caso de continuação que supera sua versão anterior. Com um enredo fenomenal e uma jogabilidade que permite liberdade total (é possível esmagar tudo quantas vezes quiser), o game traz de volta a satisfação do bom e velho "hack & slash". No visual, a mistura de *Shinobi* com *Fatal Frame* poderia ser melhor, mas isso não atrapalha. O som chatearia se você não for fã de músicas tradicionais japonesas, mas no geral a idéia se encaixa como uma luva.

SHOE	DANIEL	RÔMULO
9.0	7.5	8.0

PRODUTORA: Sega
DESENVOLVIDO POR: From Software
JOGADORES: 1

www.sega.com

Já está no ar o novo **GameWorld**.
O site de games da Conrad, inteiramente reformulado!

GAMEWORLD

+ fóruns
+ opinião
+ conteúdo
+ interatividade
+ colaboradores...

... incluindo você!

E a próxima atualização é por sua conta!

Agora você pode (e deve!) fazer parte do GW, o maior portal de games do Brasil. Você irá escrever notícias, comentar notas já publicadas e muito mais! Acesse **www.gameworld.com.br** e deixe sua marca entre os maiores especialistas de games do Brasil!

CONRAD EDITORA

Paper Mario 2 é fofura do começo ao fim. Mas as aparências enganam: é aqui que você confere o primeiro strip-tease de Peach em games. Quer dizer, quase isso. Mas é isso

GameCube

PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

Um belíssimo papel

GABRIEL: A Intelligent Systems continua sendo o estúdio da Nintendo que insiste em permanecer usando gráficos 2D. Com isso, nos agraciou com um novo *Paper Mario*, um jogo de estilo inconfundível que empresta alguns elementos de RPG e mistura toques das tradicionais aventuras de Mario em uma jornada divertida e agradável. Mario mais uma vez precisa salvar a princesa, mas dessa vez parte para uma caça ao tesouro enquanto tenta encontrar sua amada. Revelar mais estragaria a graça dessa elaborada e surpreendente aventura, que usa muito charme e inteligência enquanto carrega o encanador e o jogador na busca de sete estrelas de cristal. O game não se restringe às fórmulas convencionais, misturando toques dos jogos de plataforma e RPG para trazer os melhores elementos de ambos e diluir os problemas mais irritantes: o ritmo da aventura não esbarra nos tropeços de ganhar níveis e sua variedade garante que uma experiência que nunca fica maçante. Além disso, o game explora essa brincadeira de que tudo é fino como papel, criando quebra-cabeças hilariantes. O desenrolar da história não só satiriza as peculiaridades do próprio estilo gráfico, mas também dos clichês do gênero, trazendo sorrisos graças às suas muitas referências. É um prato cheio para fãs do herói e jogadores em geral. Mas fica um aviso: o inglês é pesado e exige muito domínio do idioma.

RENATO: *Super Mario RPG* foi um grande game e o primeiro *Paper Mario* até que era interessante. Assim, estava bem curioso para ver como um Mario 2D iria se sair no GameCube. De cara, dá pra notar que a Nintendo não quis arriscar em nada: o game é bem semelhante ao seu predecessor do N64, não apenas no visual (que está bem mais caprichado aqui, especialmente nos cenários) como em vários outros detalhes. As batalhas continuam em turnos: você ainda deve juntar zilhões de itens bizarros em suas andanças e batalhas. Os elementos de plataforma continuam presentes, o que é algo quase obrigatório quando falamos de um game Mario. Mas são as pequenas alterações nisso tudo que fazem deste um game superior ao original. Por exemplo, você agora pode evitar as batalhas, simplesmente passando por seus inimigos com movimentos típicos de nosso encanador bigodudo. Isso ajuda o game a fluir melhor, embora seja um artifício que nem todos gostem de usar. A adição da "platéia" nas batalhas também foi uma sacada interessante e muda o esquemão tradicional das brigas por turnos. Eu não esperava muito desse novo *Paper Mario*, e acabei surpreendido por um jogo sólido, desafiador e complexo, como um bom RPG deve ser.

TRIVELLA: Ninguém conta uma história como a Nintendo, mesmo que essa história já tenha sido contada antes por ela mesma. O enredo deste RPG é bem parecido com o de vários outros games Mario. Mas quem quer saber de tramas complexas quando tudo é tão divertido?
O "paper" do título não é de graça: assim como no jogo de N64, os personagens e os cenários são todos de papel, o que possibilita alguns efeitos especiais muito legais. Além disso, Mario pode assumir outras formas, como aviõezinhos e barquinhos de papel, para explorar os lugares. O combate por turnos é igual ao de jogos anteriores: os personagens possuem habilidades especiais que refletem suas personalidades e o acionamento dos botões no momento correto resulta em maiores danos.
A novidade fica por conta da "platéia" sempre que um combate se inicia, um monte de gente aparece para conferir. Se sua performance for boa, o público dá uma força. Se der brecha, aí ele se voltará contra você.

Os poderes de papel

APLAINAR: segure o botão R para achatar Mario e deslizar entre grades e "esconder" em ralos.

ROLAR: gire a alavanca enquanto pressiona R para enrolar Mario e passar por baixo de obstáculos.

VOAR: Mario pode se dobrar e se transformar em um aviãozinho de papel para flutuar sobre certos locais.

SUPER PULO: segure o botão de pulo e rotacione a alavanca para Mario se contorcer como uma sanfona. Solte para ele voar bem alto.

NAVEGAR: apesar de não saber nadar, Mario não se intimida. Ele pode se transformar em um barco de papel para navegar por aí.

PRATA

GABRIEL	RENATO	TRIVELLA
9.0	8.5	9.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Intelligent Systems

www.nintendo.com

GBA

DONKEY KONG COUNTRY 2

Macacadas portáteis

ANA: Mesmo trazendo os carismáticos personagens Diddy e Dixie (dona do rabo de cavalo mais poderoso que eu já vi!) para o GBA, o game perdeu os detalhes gráficos que eram seu ponto forte e que fizeram dele um clássico. Uma cena de chuva, por exemplo, ficou medíocre na tela 32-bit, sem contar os ambientes, que parecem apagados e descoloridos. Tudo começa nas ruínas do navio de King K. Rool, que aparentemente foi à deriva perto da Ilha Kremlings. Você terá que trabalhar em dupla para conseguir resgatar Kong e para isso terá que explorar diversas áreas da ilha, incluindo até cavernas repletas de lava. A variedade de inimigos é grande e você conhecerá novos integrantes da família (meu predileto é Cranky e seu impagável humor britânico). Frustrante às vezes, é melhor desenterrar o cartucho de Super NES e mandar este andar na prancha.

RONNY: Donkey foi raptado e a família Kong não está a fim de pagar o resgate (muitas bananas) exigido pelo pirata K. Rool. Melhor que isso, eles têm um plano: a tarefa fica para Diddy e Dixie, que juntos vão enfrentar todo tipo de perigo. Diddy usa sua técnica de rolar, Dixie gira seu cabelo e ambos podem saltar sobre inimigos. A dupla também trabalha junta: um sobe nas costas do outro para ser arremessado. São muitas fases bônus para quebrar a rotina e o jogador encontra segredos, como moedas, atalhos e barris. O som é animador e a aventura é desafiadora e melhor que a conversão do primeiro game, que teve a jogabilidade prejudicada no GBA.

MARIO: A coisa que mais gosto de fazer com Donkey Kong é jogar barricas na cabeça dele, quando entro na pele do meu xará bigodudo. No papel de princesinha raptada, ele não tem todo aquele charme. A ação, ágil e engraçada, é estrelada por dois outros simios, encarregados de salvar o gorilão. Passa o tempo, sucedem-se as fases e, sabe-se lá por que razão, bate uma vontade de tomar uma vitamina de banana... Há uma porção de surpresas e minijogos bonitinhos, mas tudo me da a impressão recorrente de que já fiquei velho para esse tipo de jogo. Pelo menos esta segunda edição é bem mais jogável que a primeira, que tinha problemas de acabamento. Mas acho chato apenas reproduzir no GBA o que já existia no Super NES.

ANA	RONNY	MARIO
5.0	7.5	5.0

PRODUTORA: Nintendo
DESENVOLVIDO POR: Rare
JOGADORES: 1-2

www.nintendo.com

Disk e Games Desde 1992

Video Games
Jogos - Acessórios
Assistência Técnica Especializada

Só quem é Líder, pode fazer isso por você !!

PlayStation 2

X-Box

Game Cube

Agora em até 20x
Sujeito a Aprovação de Crédito

GB Advance SP

PlayStation One

Não Compre sem nos Consultar !!!

Ligue Já
(19) 3242-0541

www.diskgames.com.br

Av. Alberto Sarmento, 725 • Bonfim • Campinas/SP • CEP 13070-011

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Vença as missões mais absurdas do Story Mode

Por Gilsomar Livramento

A insanidade voltou com força em *Tony Hawk's Underground 2*. E desta vez, tudo foi levado aos limites máximos, principalmente o Story Mode, que está ainda mais maluco que no game anterior. Agora, para completar os objetivos, é preciso encontrar e realizar as tarefas propostas por outros personagens. Há três tipos de dificuldade: EASY (para iniciantes), NORMAL (para quem já manja de *Tony Hawk*), e SICK (para os profissionais). As principais diferenças entre as dificuldades se encontram na redução do tempo limite e na pontuação necessária para cumprir os objetivos. Aqui, mostramos como completar todos eles no modo Normal. Divirta-se!

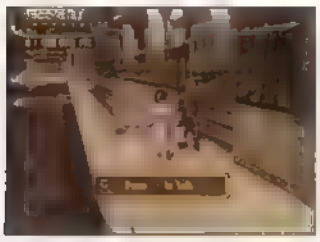
TRAINING

A primeira fase serve para você se familiarizar com a tonelada de comandos do game. Encontre os personagens espalhados pelo local e siga as instruções indicadas por eles. Não perca nenhum, senão você não aprenderá todos os movimentos possíveis.

BOSTON

YOU

 # Find the Special Guest – Procure por um cara na calçada à esquerda do ponto inicial e desça pela rampa próxima a ele para encontrar Jesse James.



 # Find Ben Franklin – Ao lado do bar Jeers se encontra a Statehouse. Siga pelo pátio à esquerda e use o Quarter Pipe na parede do edifício para entrar. Você encontrará Ben Franklin. Siga-o até o lado de fora.

 # Mark Your Territory – grafite cinco pichações do time adversário. 1) no pátio da Statehouse, à direita das escadas. 2) na parede do edifício ao lado da igreja, próximo ao Half Pipe. 3) use o Quarter Pipe ao lado do hospital para chegar ao telhado e achar a terceira pichação. 4) entre no canteiro de obras e vire à esquerda. Siga até o fim. 5) de frente para a entrada do canteiro de obras, vá para a direita. Ela fica junto à grade amarela.

 # Hospital Duty – é preciso empurrar a maca com o paciente até Tony Hawk, a alguns quarteirões dali. Desvie dos enfermeiros que tentarão impedi-lo.

 # Arcade Machine High Score – do início, acesse a máquina de fliper encostada e faça 7.500 pontos.

 # Dance, Sucka – na entrada do parque, converse com o cara ao lado do rádio. Execute as manobras propostas sempre que o rádio ficar vermelho.

 # Decapitate the Statues – vá até a estátua no meio do parque, suba até a cabeça e derrube-a da maneira que preferir. Volte à Statehouse e realize uma manobra de Lip na cabeça de cada uma das duas estátuas que ficam na escadaria.

 # Combo on the RV Ramp – suba no Half Pipe móvel e realize um combo de 2 mil pontos. Obs.: você só poderá cumprir este objetivo após saltar os carros com Jesse James.

FILL

Localização: ao lado da biblioteca, em frente à área de construção

 # Combo the 4 Benches – há quatro bancos de um dos lados do parque. Em um combo, faça um Grind sobre cada um deles.

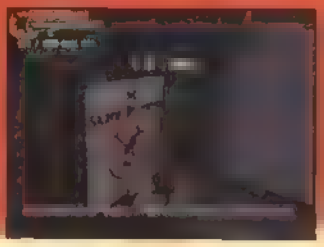
 # Ye Olde Cannon Grind – faça um Grind em um dos canhões que ficam no parque.

 # Skitch a Seaworthy Vehicle – encontre o veículo em forma de barco e agarre-se na traseira (Skitch) dele. Equilibre-se por vinte segundos.

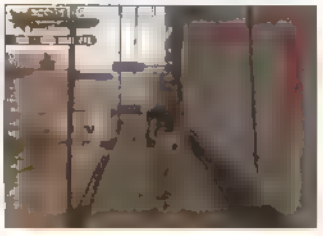
 # Salute the General – faça um Spine Transfer sobre a estátua no meio da praça, realizando a manobra indicada.

 # Great Balls of Fire – no canto do parque, pule sobre o barril em chamas. Em seguida, faça um combo de 5 mil pontos enquanto seu skate estiver em chamas.

 # Slap the Signs – cole adesivos nas placas "No Skate Boarding" com a manobra Sticker Slap. 1) na parede da esquerda de Statehouse. Deslize pela grade preta para alcançá-la. 2) na parede lateral do banco, ao lado da Statehouse. Use a beirada da parede de tijolos para pular no lugar certo. 3) faça um Grind na barreira da esquerda do canteiro de obras e cole o adesivo no fim. 4) a última placa fica no andaime azul em frente ao edifício entre a igreja e a biblioteca.



 # Tag a Big Billboard – no canteiro de obras, suba pelo tubo amarelo, pule para a plataforma e então suba na próxima. Piche a grande placa para completar o objetivo.



 # Finest Rails In Boston – faça Grinds nos seguintes obstáculos: 1) na estranha escultura de metal na frente do banco. 2) no corrimão do bar Jeers. 3) em qualquer um dos corrimãos da escadaria à direita do ponto inicial.

GUEST

Localização: em frente à entrada principal da Statehouse

 # All About the Benjamins – use o Quarter Pipe que fica à esquerda da entrada do banco para entrar pela passagem superior

 # Combo On the High Seas – entre no navio Boston Tea Party e realize um combo de 3 mil pontos dentro dele.

 # Skate the Liberty Trail – começando da entrada da Statehouse, faça um Pop-Shove pulando as escadas. Depois, vá para a biblioteca e use o Quarter Pipe para pular por cima do mural e pousar no outro Quarter Pipe. Finalmente, entre no navio Boston Tea Party e vá até o topo do mastro. Dali, execute um Acid Drop para cair na rampa do convés.

 # Team Challenge – com cada um dos skatistas, realize um Kickflip sobre o patinador que circula pelo parque. Derrube-o antes de pular sobre ele.

SECRET

Localização: em frente ao bar Jeers

 # Kill the Grind Blockers – do lado direito do hospital, realize um Grind em volta do ventilador para destruir os bloqueadores de skate.

 # Jump the Cars – pule por cima de três veículos.

 # Scooter Vs. Wheelchair – encontre Paulie na área à direita do banco e vença a corrida. Dê a volta pela igreja, entre à esquerda após a biblioteca, passe sob a entrada do hospital e volte para o ponto de partida.

 # Spine Transfer Tour – realize um Spine Transfer sobre a entrada do metrô, sobre uma das esculturas em frente ao hospital e no Quarter Pipe no fundo do canteiro de obras.

BARCELONA

Quantidade mínima de pontos para habilitar: 500

YOU

 # Free the Bull Fighter – pegue alguns tomates e procure por um touro preso. Arremesse-os na jaula para libertar o toureiro.

 # Find the Special Guest – entre no edifício Plaza Paralela para localizar Steve-O.

 # Hit 5 Peds with Tomatoes – pegue tomates e acerte cinco pedestres.

 # Spine the Guell Planters – no Parc Güell, faça Spine Transfers em três Quarter Pipes.

 # Help Peg Leg – suba no barco que fica no fim da ponte e use um Grind na rede para soltá-lo. A ponte ficará completa depois disso.

 # Mark Your Territory – piche sobre os grafites nos seguintes pontos. 1) no centro do Barcelona Building. 2) em um dos muros dos jardins. 3) em frente do museu de arte. 4) na parede do lado direito do Parc Guell. 5) em uma janela do Museu.

 # Take Out the Trash – faça um Grind em cada uma das latas de lixo.

 # Arcade Machine High Score – ative o Arcade próximo do edifício Sants e consiga 15 mil pontos.

PRO

Localização: entre a entrada do metrô e do Museo Del Medievel

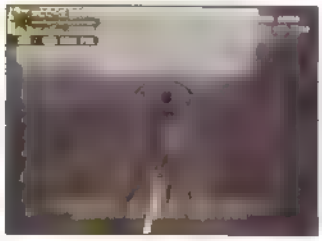
 # Combo the Sants Benches – faça Grinds sobre todos os bancos em frente do edifício Sants em um único combo.

 # Catapult 720 Grab – entre no Museo Del Medieval para ser catapultado. Então, realize um Grab girando 720 graus

 # Tag the Big Billboard – entre no edifício Plaza Paralela e pule o balcão de frente vermelha. Suba por um lance de escada amarela, pule na plataforma e grafite o outdoor.

 # Focus Combos – encha a barra Special, use o Focus Mode e faça três combos de mil pontos.

 # Rail Rated Challenge – deslize nas três correntes sob a fachada do edifício Sants e, pulando do último, cole um adesivo no outdoor acima. Com o impulso, use um Grind no corrimão superior para cumprir o objetivo.



 # Transfer Over the Güell Entrance – pule de um lado para o outro sobre o Parc Guell. Para facilitar, suba no topo do edifício Plaza Paralela, use o ventilador para pegar impulso e realize um Acid Drop em um Quarter Pipe.

 # Acid Drop Off a Tram – suba num teleférico, pule e realize um Acid Drop em qualquer Quarter Pipe disponível.

 # Team Challenge – encontre o touro e aproxime-se dele para ser lançado. Aproveite o impulso para conseguir um combo de 5 mil pontos.
Repita o mesmo processo com todos os outros personagens

GUEST

Localização: próximo à jaula do touro

 # La Pedrera Spiral Rail – vá ao telhado do edifício La Pedrera e use um Grind para descer pela espiral.

 # Smells Like Bull Dung – solte o touro e pule por cima da pilha de esterco realizando um Grab qualquer

 # Make Your Own Phoenix – vá para a ponte e incendeie seu skate no carro em chamas. Em seguida, entre no Museo Del Medevil para ser lançado pela catapulta.

 # Don't Touch the Ground – cruze a ponte usando os corrimãos para não tocar no chão.

SECRET

Localização: próximo à entrada do edifício Plaza Paralela

 # Steve-O Vs the Bull – colida com o touro quantas vezes forem necessárias para cumprir o objetivo.

 # Parc Guell Combo – dentro do Parc Guell, faça um combo de 15 mil pontos.

 # Yee Haw Fan Boost – suba no topo do Plaza Paralela e use o ventilador para ganhar impulso. Realize um Yee Haw e depois um Acid Drop em um dos Quarter Pipes.

 # Flip Barcelona's Finest – realize uma manobra de Flip nas seguintes áreas: 1) após deslizar na beirada do museu MAMO. 2) após deslizar na beirada de uma das mesas embaixo do toldo Sants. 3) sobre a barreira de metal no fim da área ondulada de concreto, do outro lado da ponte.

[redacted]

Quantidade mínima de pontos para habilitar: 1000

YOU

 # Inliners Rule – use um Grind ou Lip em duas placas: 1) em um ponto entre o Gretchen's Bar e o edifício dourado. 2) entre o Berlin Platz e um edifício vermelho e branco.

 # Free the Spirits – use o Spine Transfer dentro da igreja para colar o adesivo duas vezes entre o Quarter Pipe.

 # Find the Special Guest – entre no edifício Sonata à direita da igreja.

 # Help Wee-Man – no Zoo-Aquarium, cole dois adesivos no aquário atrás de Wee-Man

 # Stop the Kids From Smoking – cole adesivos nas máquinas: 1) na parede à direita, indo pelo Ausfarht Center. 2) atrás do edifício Galerie, em um dos cantos superiores. 3) desça o lance de escadas do Ausfarht Center e vire à esquerda.

 # Arcade Machine High Score – encontre o Arcade na área inferior do Ausfarht Center e faça 25 mil pontos.

 # Find the Graffiti Tagger – use o Quarter Pipe atrás edifício dourado para ter acesso a outras três bordas junto a uma escada. Ande para a direita e siga até o Graffiti Tagger

 # Berlin Gets Owned – siga pelo concreto cinza entre os edifícios Galerie e Platz e derrube as letras "D-Z-K" ➤

➤ **PRO**
Localização: ao lado do muro que fica em frente ao edifício Downzekd

 # Grind N Barf – faça um Grind especial (esquerda, direita, Grind) na parede de concreto onde Bam é encontrado. Faça o mesmo no corrimão do lado de trás do Ausfarht Center.

 # Almighty Combo – faça um combo de 15 mil pontos dentro da igreja.

 # Learn the Natas Spin – fale com Natas Kaupas fora da igreja e depois faça três manobras Natas Spins nos postes em frente a ele.

 # Hats on Fire – ateie fogo em seu skate, encontre três guardas (dois ao lado da igreja e um fora do Ausfarht Center) e faça manobras Flip sobre eles.

 # So Focused, So Clean – encha a barra Special e use o Focus. Daí, faça um combo de 2 mil pontos que contenha uma manobra Clean (um giro perfeito). Repita isso mais duas vezes.

 # Tourist Line – faça Grinds nos seguintes obstáculos: 1) na beirada do pátio à direita da igreja. 2) no cano azul. 3) na barreira listrada adiante. 4) na escadaria em frente. 5) na beirada de trás do edifício Galerie. 6) cole um adesivo na luz de neon. 7) deslize de volta pela beirada atrás da Galerie. 8) pule e faça um Acid Drop no muro cinza em frente.

 # Disrupt Communication – entre pela porta dos fundos do Ausfarht Center e vá para o telhado. Daí, salte da borda, faça um Acid Drop no telhado oposto e volte. Depois, pule sobre o Quarter Pipe e execute um Rocket Air (Cima + Grab, Grab).

 # Pro Tour Line – a partir da Galerie, procure o Quarter Pipe e suba na primeira beirada. Deslize para a direita e use o Kicker para subir na próxima. Repita isso mais uma vez e faça um Grind na beirada mais alta. Feito isso, pule lá de cima e deslize na parede abaixo. Use o Kicker para alcançar um dos canos do edifício Downzekd e mande um Lip na beirada.

GUEST
Localização: à direita do edifício amarelo

 # Paint Bomber – latas de tinta são encontradas próximo do Tagger ou atrás da Galerie. Arremesse-as nos pichadores encontrados nos seguintes locais: 1) no alto do Rasta Blume. 2) fora do Ausfarht Center, vire à direita e suba pela borda no final do edifício. 3) do lado direito da igreja. 4) escale o edifício amarelo com a escada de mão. 5) suba no Berlin Platz e procure por ali.

 # Mark Your Territory – pinche nos seguintes pontos: 1) do lado direito de onde fica o Grafitti Tagger depois de encontrado. 2) atrás da Galerie. 3) do lado da Galerie. 4) em frente à igreja, do lado direito da grande janela. 5) faça um Spine Transfer no edifício Sonata para localizar o último ponto.

 # Tag the Big Billboard – o outdoor fica no alto do edifício amarelo. Suba da maneira que achar melhor e pendure-se para grafitar o lugar certo.

 # Tagger Skillz – após completar o objetivo "Free the Spirits", entre na igreja e use a escada no chão para pegar impulso e se agarrar na que fica ao fundo. Suba e grafite toda a parede superior.

SECRET
Localização: do lado de fora do edifício Sonata.

 # Berlin Tour – faça Grinds nos seguintes locais: 1) na beirada em frente ao edifício Sonata. 2) no canteiro central do pátio no outro lado da rua. 3) na beirada inferior da construção em frente. 4) na beirada com a inscrição "Afropick". 5) na fonte, no ponto inicial da fase.

 # Wheelin' Combo – faça um combo de 5 mil pontos.

 # Skills on Wheels – passe pelo Ausfarht Center e entre na porta para subir ao telhado do Berlin Platz. Use um Acid Drop entre os Kickers à direita. Quando for lançado pela rampa abaixo, realize um Sit Flip e caia no Quarter Pipe em frente com mais um Acid Drop.

 # Team Challenge – cada personagem precisa realizar algo diferente. Seu skatista deve fazer um combo de 5 mil pontos dentro da igreja. Bam Margera precisa ir de uma dupla de cones até a outra se equilibrando em um Manual. Para finalizar, Paulie precisa deslizar na fonte circular por 10 segundos.

AUSTRALIA
Quantidade mínima de pontos para habilitar: 1500

YOU
 # Arcade Machine High Score – encontre o Arcade sob a fachada do restaurante, na rua onde fica o guindaste.

 # Boardwalk Grind Combo – na calçada antes da praia, vá para a esquerda. Agora, deslize pelo corrimão em direção ao outro lado da fase e faça Grinds na corrente e nos outros corrimãos. Tudo em um combo de manobras.

 # Lipping the Mini – no mini-Half Pipe, faça um combo de 5 mil pontos que inclui pelo menos uma manobra de Lip.

 # Find the Special Guest – após completar o desafio "Wake up Sleeping Beauty", entre pelo buraco da fonte para encontrar o aborígine.

 # Drain the Tide Pool – faça um Grind no corrimão em volta da piscina, no canto esquerdo da fase, para ativar o gerador.

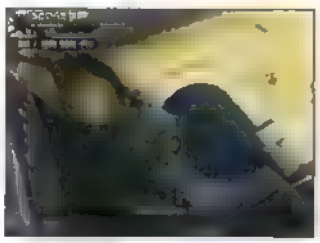
 # Interrupt a Meal or Six – suba da forma que achar mais fácil na sacada do Stein Hotel e derrube as seis [illegible] no local.

 # Find the Shrimp Vendor – de frente para o ambulatório na beirada da praia, vá para a direita na calçada mais baixa e siga o vendedor de camarão para dentro da passagem.

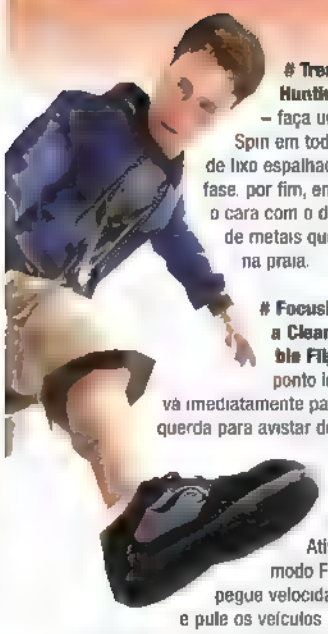
 # Wake Up Sleeping Beauty – realize um Natas Spin no hidrante próximo ao guindaste. Mantenha o movimento até rolar a animação.

PRO
Localização: na rua onde está guindaste, só que do lado oposto

 # Jumping Without a Parachute – a partir do guindaste, siga para a direita e encontre uma grande escada entre os dois edifícios à esquerda. Suba, continue para a direita e, da beirada final, pule e mande um Acid Drop para cair dentro da piscina.



 # Tag the Big Billboard – repita o processo do objetivo anterior até chegar na plataforma. Agora, pule para a sacada da construção à esquerda e grafite o outdoor.



 # Treasure Huntin' Hank – faça um Natas Spin em todas latas de lixo espalhadas pela fase. por fim, encontre o cara com o detector de metais que fica na praia.

 # Focusing on a Clean Double Flip – do ponto inicial, vá imediatamente para a esquerda para avistar dois carros estacionados. Ative o modo Focus, pegue velocidade e pule os veículos realizando um Double Kickflip enquanto gira 180 graus. É necessário acertar um giro perfeito (Clean) para completar o objetivo.

 # Kenny's Real Feelings – use a rampa da fonte próxima ao guindaste para alcançar os dedos da estátua e realizar um Natas Spin.

 # Team Challenge – procure pelo edifício de tijolos em frente ao estacionamento e realize um Grind no topo da fachada. Faça o mesmo com os outros dois personagem que usam skate.

 # Everybody Loves Bigguns – para cumprir essa missão com mais facilidade, opte pelo aborigine. Seu objetivo é realizar um Air Transfer entre o Quarter Pipe mais alto o mais baixo, no lado esquerdo da fase.

 # Balance Up and Over – encha sua barra de Special e, com um Manual, suba por um lado e desça pelo outro na rampa sobre o estacionamento.

[illegible]
Localização: próximo ao Arcade.

 # Shrimp Slap – pegue camarões e use-os para acertar cinco salva-vidas.

 # Rollin' Rollin' Rollin' – use o Quarter Pipe na lateral da construção à direita do estacionamento e realize dois Spine Transfers. Na última parte, pule com auxílio do ventilador para pegar impulso e acerte duas manobras Rotisserie antes de cair no outro edifício.

 # Seagull Scatter – espante dez gaivotas em um combo de manobras. Inicie a seqüência no cabo de energia que cruza a praia.

 # Real Men Flip Stairs – ative o Focus Mode e desça a escaria principal da fase, pulando, com um Double Heelflip, enquanto gira 360 graus.

SECRET
Localização: na calçada, do lado oposto do guindaste

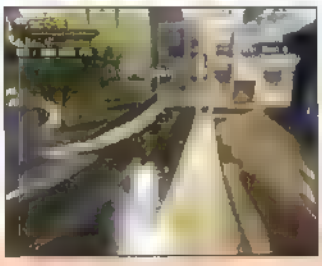
 # Handicap Havoc – derrube as cinco placas espalhadas pela fase.

 # Paradise Combo – na caverna onde você encontrou o aborigine, faça um Grind em todas as be radas externas em um único combo de manobras.

 # Mini Go-Kart Blast Off – suba o Quarter Pipe à esquerda dos carros no estacionamento e pule sobre a passarela, girando 540 graus.

 # Help Local Skate Rats – faça um Grind no guidaste para fazer a cabeça da estátua destruir o carro do policial

YOU (NIGEL)
 # Piss off the Construction Workers – na área próxima ao guindaste, procure por cinco operários e realize a manobra Beaver Blast sobre e.es.



 # Piss off the Bikini Girls – suba em um dos postes da praia e escorregue pelo fio para espantar os pássaros.

NEW ORLEANS
Quantidade mínima de pontos para [illegible]

YOU
 # Arcade Machine High Score – a máquina fica no segundo andar destruído de um dos edifícios. Encontre-a e faça 100 mil pontos.

 # Dance, Dance, Dance – encontre um rádio no topo do edifício Royale e realize as manobras indicadas sempre que ele ficar vermelho.

 # Riverboat Slapper – acerte três Slicker Slaps na roda d'água do barco ancorado em um dos cantos da fase.

 # Find the Jester – encontre o carro-alegórico que ronda pela fase e suba para encontrar Jester.

 # Mark Your Territory – grafite os seguintes locais: 1) vá em direção ao barco, vire à esquerda e procure na parede da direita. 2) vá em direção ao barco e vire à direita assim que puder para encontrar uma parede. 3) suba no telhado do edifício Green Goddess e procure à esquerda. 4) vá para a igreja, suba no edifício e procure no outro lado da rua. 5) do lado esquerdo do cemitério, procure por um estacionamento e suba no telhado.

 # Water Tower Slap – procure pela torre de água no topo de um dos edifícios. Use o Kicker na beirada da construção ao lado para conseguir colar o adesivo.

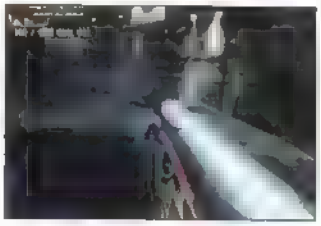
 # Raise the Dead – no cemitério, faça um Grind para derrubar as cabeças de caveira de cima das criptas.

 # Save Nawlins – use um Spine Transfer no buraco aberto no meio da fase, realize um Grind ao redor do pentagrama e salte em seguida. Para terminar, siga para a igreja e faça um Airwalk pulando para o outro lado da estátua.

PRO
Localização: na avenida principal

 # Nawlins Street Spine – entre no prédio Boo Ya's, use a piscina para encher sua barra de Special e então realize um Spine Transfer para pular para o edifício do outro lado da rua.

 # Wallie the Trolley – Faça um Wallride no bonde que há na fase e então pule para realizar um Wallie.



 # Spine Transfer Combo – suba ao heliporto no alto do edifício Boo Ya's. Seu objetivo é realizar Spine Transfers entre os Quarter Pipes indicados sem perder o combo de manobras.

 # Tag the Big Billboard – suba no telhado do prédio em frente a Jester e use o Quarter Pipe para pegar velocidade. Pule e agarre-se no cano do lado esquerdo para subir até o outdoor.

 # Manhole Manual – fazendo um Manual, passe sobre as bocas de lobo da rua principal em um combo.

 # For the Birds – entre no Boo Ya's e faça um Spine Transfer para o Quarter Pipe de baixo e, assim, alcançar os três pássaros do outro lado da rua.

 # Gas Lamp District – na via do bonde, use os corrimãos para subir e destruir três lâmpadas com Grinds.

 # Big and Focused – encha a barra de especial e, com o modo Focus ativado consiga 40 mil pontos em um combo.

GUEST
Localização: ao lado do copo g gante

 # Girls Gone Crazy Parade – colete alguns colares, suba no carro-alegórico e acerte cinco garotas.

 # Drop a Hurricane – use um pulo duplo para alcançar a borda do copo e, então, acerte um Acid Drop para dentro do mesmo.

 # Team Challenge – os três integrantes com skate devem fazer manobras especiais pulando entre os Quarter Pipes atrás da estátua na igreja.

 # Balcony Breaker – quebre três sacadas em um combo de manobras. Pode ser de qualquer edifício. ➤

➤ SECRET

Localização: sobre a cripta central do cemitério.

 # Tricycle vs. Zombie – cruze as ruas e derrube dez zumbis.

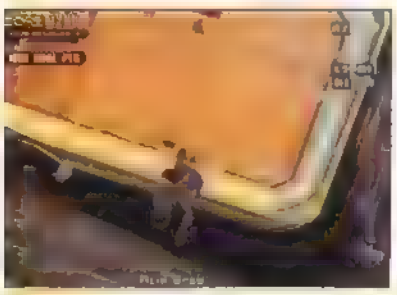
 # Super Trash – encontre a grande lata de lixo e pule sobre ela, mandando um Superman Seatgrab.

 # Natas Neversoft – faça um Natas Spin no ponta saliente do portão de entrada do cemitério e mantenha a manobra por dez segundos.

 # Sign Spinner – deslize pelas sacadas dos edifícios para passar por três placas luminosas e fazê-las girar.

YOU

 # The Equalizer – suba no edifício Boo Ya's e siga com cuidado até o heliporto. Lá, pendure-se no helicóptero, aguarde ele mudar de posição, pule e faça um Acid Drop. Suba o Quarter Pipe do outro lado e agarre-se nele novamente. Na nova posição, caia com outro Acid Drop e, no Quarter Pipe do lado oposto, realize um Spine Transfer para pular por cima das hélices.



SKATOPIA

Quantidade mínima de pontos para habilitar: 4500

YOU

 # Arcade Machine High Score – suba pela rede atrás da casa no começo da fase e entre na passagem para localizar a máquina. Faça 300 mil pontos.

 # Locate the Chainsaw – suba no topo da árvore que fica no ponto mais alto da fase para coletar a moto-serra.

 # The Legend of Bigfoot – encontre o Pé Grande, que fica sob uma árvore, um pouco abaixo do local onde você encontrou o Arcade.

 # Zipline Toss Drop – no lado direito da montanha, ande a pé, suba a escada vermelha, pule e agarre-se no "teleférico manual" (Zipline). Quando for lançado para o alto, faça um Acid Drop para entrar no Quarter Pipe em frente.

 # Launch the Firework – siga em direção à fogueira e salte para cair, com o skate incendiado, em cima do celeiro. Aproxime-se do foguete o mais rápido possível para lançá-lo.

 # Tag the Big Billboard – procure o outdoor no alto da colina atrás da casa e pinte-o.

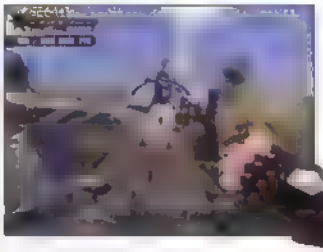
 # Mark Your Territory – pinte os seguintes pontos: 1) atrás do grande placa "Skatopia". 2) escale os montes atrás da casa. 3) na parede da esquerda, ao lado do celeiro. 4) suba pela escada ao lado do celeiro para encontrar outra parede. 5) saindo do School-bus Park, suba a plataforma seguinte.

 # Find Ryan Shecklер – suba a escada na frente do celeiro para chegar na passagem secreta.

TONY HAWK

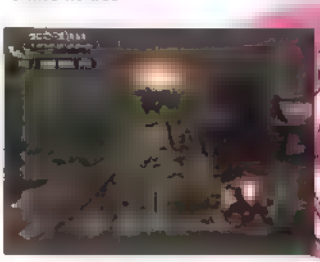
Localização: em frente à casa que fica atrás da placa "Skatopia".

 # Tree Top Spin And Bomb – suba em uma árvore próxima ao um Quarter Pipe. Realize um Natas Spin no topo da mesma e então caia com um Acid Drop.

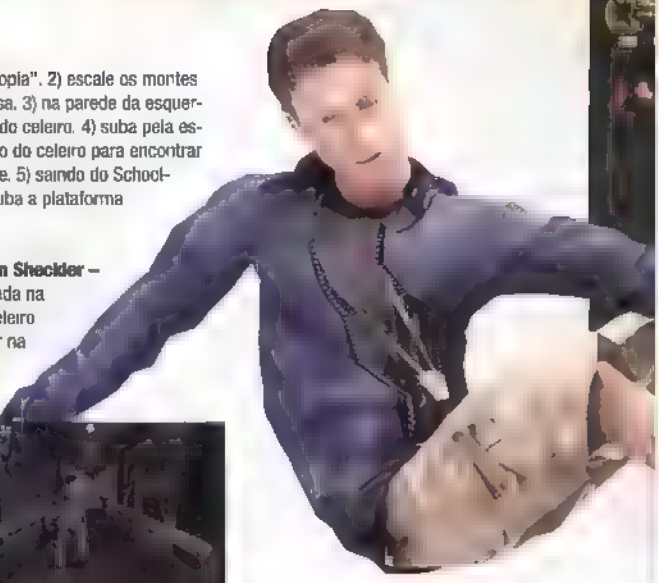


 # Mountain Top Manual – partindo do ponto mais alto, desça até a entrada da fase se equilibrando em um Manual.

 # Lumberjack Combo – à esquerda do celeiro há três troncos alinhados. Em um combo, faça Grinds no três.

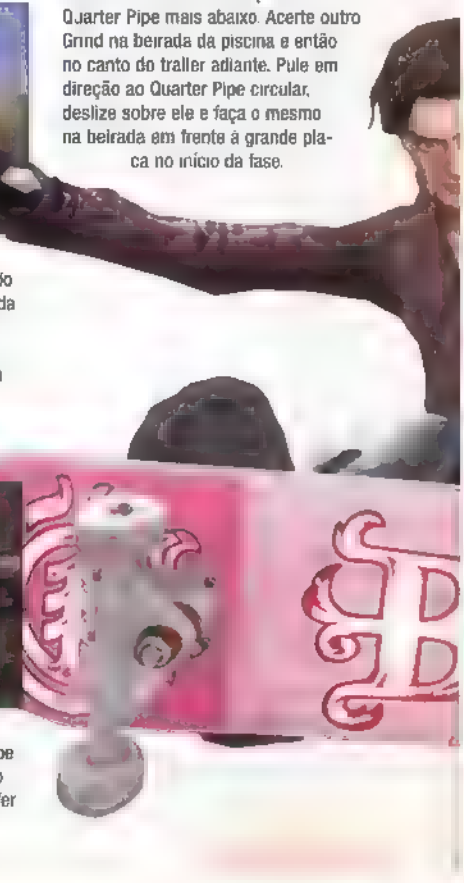


 # Spine the Mine – use o Quarter Pipe em frente ao ônibus destruído, no alto da fase, para realizar um Spine Transfer e passar por dentro da mina.



 # Skatopia Spine Combo – novamente do ponto mais alto da fase, realize um Spine Transfer para cair no Quarter Pipe à esquerda. Continue com um combo, fazendo Spine Tranfers para dentro e fora da piscina.

 # Downhill Line – comece deslizando na beirada da direita no caminho que vai para o ponto mais alto da fase. Pule para a beirada do lago e, então, deslize na beirada da esquerda do Quarter Pipe mais abaixo. Acerte outro Grind na beirada da piscina e então no canto do traller adiante. Pule em direção ao Quarter Pipe circular, deslize sobre ele e faça o mesmo na beirada em frente à grande placa no início da fase.



 # Jump to the Weather Balloon – use o pequeno Quarter Pipe localizado atrás do banheiro no ponto mais alto da montanha. No ar, pegue o skate na mão e segure-se na corda do balão.

 # Scrape the Hives – localize e derrube, com um Wallride, as cinco colmeias.

SECRET
Localização: no mesmo local onde ele é encontrado

 # One Long Electric Wire – use o Quarter Pipe ao lado do ônibus escolar destruído para alcançar o fio. Deslize por toda a extensão dele sem cair.

 # Shack Attack – em um combo de manobras, entre nas duas cabanas que ficam na área inferior da fase.

 # Over the House – do ponto mais alto da montanha, realize um Acid Drop para cair no Quarter Pipe atrás da casa que fica no começo da fase. Assim, você ganhar velocidade suficiente para pular por cima dela.

 # Zipline Wire Bomb – mande um Grind no tronco mais alto e pule para o fio do Zipline. Deslize sobre ele, pule e acerte um Acid Drop para cair no Quarter Pipe abaixo.

SECRET
Localização: atrás da casa, no começo da fase

 # Skatopia Transfer – faça um Vert Transfer entre os Quarter Pipes próximos à placa "Skatopia".

 # Grow Some Plants – encontre três canteiros e realize Flips sobre eles.

 # A Clear Path – com um Manual, desça pela passagem disponível na lateral da montanha e salte usando o Kicker no fim. A câmera muda de ângulo durante sua descida.

 # Manual Up a Slope – suba a passagem à esquerda da montanha usando um Manual.

DAM
 # Spin Bomb – no telhado da casa (no início), suba pelo cano e deslize quatro vezes ao redor da plataforma que segura os foguetes.

 # Rockets Battery – no caminho à direita da casa, suba na caixa com explosivo. Em um combo, faça Natas Spins em quatro foguetes diferentes.

 # Fountain O Glory – pegue impulsão para subir no topo do enorme fogo de artifício próximo ao celeiro e, então, deslize pavio abaixo.

 # Box Bombs – em apenas dois combos de manobras, toque na parte superior das oito caixas de explosivo ao lado do celeiro.

 # Giant Bomb – suba no topo da bomba gigante que fica no ponto mais alto do estágio.

TONY HAWK
 # Evacuate the Dogs – é preciso sair de Skatopia o mais rápido possível. Para cada cachorro resgatado, você ganha um segundo a mais. Não corra, voe!

YOU
 # Escape from Skatopia – fuja de Skatopia fazendo um único combo do início ao fim. Difícil? Claro que é! Mas é o último objetivo, então faça tudo o que aprendeu no decorrer do jogo. Se conseguir, você habilitará a fase extra Pro Skater, para você tirar um lazer sempre que quiser relaxar. Parabéns!

dicas

■ PS2

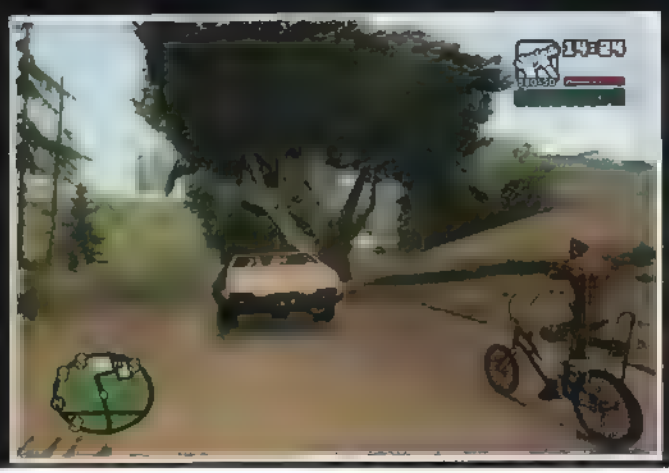
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Quem tem um PS2 e não está jogando *San Andreas* merece morrer degolado e gritando de dor. Tá bom, não sejamos tão drásticos assim. Vamos colocar da seguinte maneira: quem tem um PS2 e está jogando *San Andreas* merece umas dicas esportes como essas aí de baixo (todos os códigos devem ser feitos durante o jogo, sem pausá-lo).

US$250.000
R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Carros desgovernados
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2
Carros pretos
●, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ●
Carros flutuantes
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2
Suicídio
→, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1
Destruir carros na lata
R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1
Carros mais rápidos
→, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, R1, R1, R1
Relógio mais rápido
●, ●, L1, R, L1, ■, R, ■, L1, ▲, ●, ▲
Barcos Voadores
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲
Colete total
R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↓, →, ←
Energia total
R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Diminuir nível de procura-se
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Mais sangue
■, L1, ●, ↓, L1, R1, ▲, →, L1, R
Tempo nublado
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ■
Ataque de pedestres
↓, ↑, ↑, ↑, X, R2, R1, L2, L2
Tumulto de pedestres
↓, ←, ↑, ←, X, R2, R1, L2, L2
Pedestres com armas
R2, R1, X, ▲, X, ▲, ↑, ↓
Direção perfeita
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L2
Carros rosa
●, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, ●
Tempo chuvoso
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ▲
Aumentar nível de procura-se
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←
Jogabilidade mais rápida
▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■
Jogabilidade mais lenta
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1
Hotring Racer #101
R1, ●, R2, →, L1, L2, X, X, ■, R1
Rhino
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
Stretch
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
Bloodring Banger
↓, R1, ●, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←
Caddy
●, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ●, ↓
Hotring Racer
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2
Rancher
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2
Tempo ensolarado
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X
Energia infinita
L2, L1, R1, R2, ↑, →, ↓, ←, ●, X, ■, ▲

Romero
↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →
Trashmaster
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →
Armas tipo 1
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Armas tipo 2
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Armas tipo 3
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

OBS.: Códigos parecidos com esses também existem para *Grand Theft Auto 3* e *Grand Theft Auto: Vice City*, e costumavam corromper o arquivo de gravação quando usados. Na redação da EGM Brasil, não aconteceu nada parecido quando testamos os códigos para *San Andreas*; mas em todo caso, utilize-os em um Save que não seja o seu principal.



■ PS2/Xbox

CRASH TWINSANITY

Crash Twinsanity **coloca Crash e seu arqui-rival, Cortex, para lutar contra uma presença ainda mais maligna. Mas antes que ele passe para o seu lado, você precisa derrotá-lo. Confira algumas dicas para enfrentar Cortex e MechaBandicoot.**

Cortex

Cortex voa com uma plataforma flutuante e tem três ataques: raios, bombas e uma rajada de plasma verde. Um alvo vermelho aparece no chão quando Cortex está prestes a soltar os raios. Para evitá-los e só não ficar parado. Corra pela arena fazendo grandes círculos.

Em seguida, uma rajada de plasma verde vem para cima de Crash. Fique parado e espere até ela chegar perto, então dê o ataque giratório para mandá-la de volta.

O último ataque é uma saraivada de bombas. Um alvo azul aparece no chão, no local onde cada bomba vai cair. As bombas destróem a parte do chão onde caem, exceto pela seção central, que nunca é destruída.

MechaBandicoot

MechaBandicoot tem três ataques: mísseis, uma serra elétrica e uma rajada de plasma verde, que são usadas nessa ordem a menos que você tenha destruído as armas. Para evitar os mísseis, corra pela parede. Continue se movendo em uma direção enquanto os mísseis estiverem caindo e você não será atingido. MechaBandicoot levanta seu braço antes de usar a serra elétrica. Corra para o lado, pois ele arrasta a serra elétrica por uma curta distância e te acerta se você estiver por perto. Por último, MechaBandicoot estremece e "carrega" antes de disparar sua rajada de plasma verde. Use o ataque giratório para mandá-la de volta para ele

(a rajada viaja rápido, portanto esteja preparado). O segredo para lutar contra MechaBandicoot é ter espaço para correr. Sempre que ele não estiver atacando, vá para uma ponta da arena para ter bastante espaço para correr antes que o ataque comece ➤

■ PS2/Xbox/GC

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Quer aproveitar um pouco mais seu *Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus*? Eis aqui alguns personagens escondidos, roupas alternativas para apimentar as coisas.

Personagens escondidos

Além das Tartarugas Ninja originais, quatro outros personagens dão as caras em *Battle Nexus*: Casey, Karai, Slashuur e o adorável rato Splinter. Eles serão destravados depois que você conseguir algumas coisas no jogo e depois de um número de dias contados a partir da data em que você jogou pela primeira vez(relógio interno).
A seguir, as condições para destravar esses personagens secretos:

Casey

Seja campeão do Open Brawl Tournament. Condição alternativa: destravado depois de 5 dias.

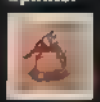
Karai

Derrote Karai no Foot Fight Tournament em menos de 150 segundos. Condição alternativa: destravado depois de trinta e cinco dias.

Slashuur

Seja campeão do Battle Nexus Tournament. Condição alternativa: destravado depois de quarenta e cinco dias.

Splinter



Complete o Episódio 11-7. Condição alternativa: destravado depois de 10 dias.

Para jogar com um personagem secreto, passe pelas tartarugas na tela de seleção de personagens até ver setas acima e abaixo do nome delas. Aperte Para Cima ou Para Baixo para acessar o personagem secreto, um para cada tartaruga.
Leve isso em consideração ao selecionar um personagem secreto: eles possuem algumas, mas não todas, habilidades das tartarugas que estão substituindo. Splinter é o personagem alternativo de Donatello, e embora possa mexer em computadores, não tem o Rebound Laser de Donnie. Slashuur é o substituto de Leonardo, mas não pode correr através de objetos. E Karai, o dublê de Michelangelo, não consegue flutuar.

Roupas alternativas

Para ajudar a passar despercebida pelas ruas movimentadas, cada tartaruga tem duas roupas alternativas. Elas são destravadas com várias condições durante o jogo ou simplesmente usando passwords (as roupas de samurai estão disponíveis apenas para jogadores de GameCube).
As condições para destravar as roupas alternativas das lendárias Tartarugas Ninja são:

Roupas de Samurai

Michelangelo
Examine a antigüidade "Japanese Doll" do Episódio 6-6.
Password para GameCube: MDSMSDM

Leonardo
Examine a antigüidade "Armor Suit" do Episódio 6-4.
Password para GameCube: SMRDLML

Raphael
Examine a antigüidade "Imari Porcelain Plate" do Episódio 6-1.
Password para GameCube: DDRSMSR

Donatello
Examine a antigüidade "Noh Mask" do Episódio 6-5.
Password para GameCube: RDLDSMD

Roupas Nexus Turtle

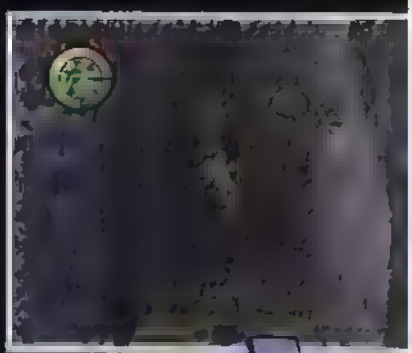
Michelangelo
Rank S ou melhor no Episódio 6-6.

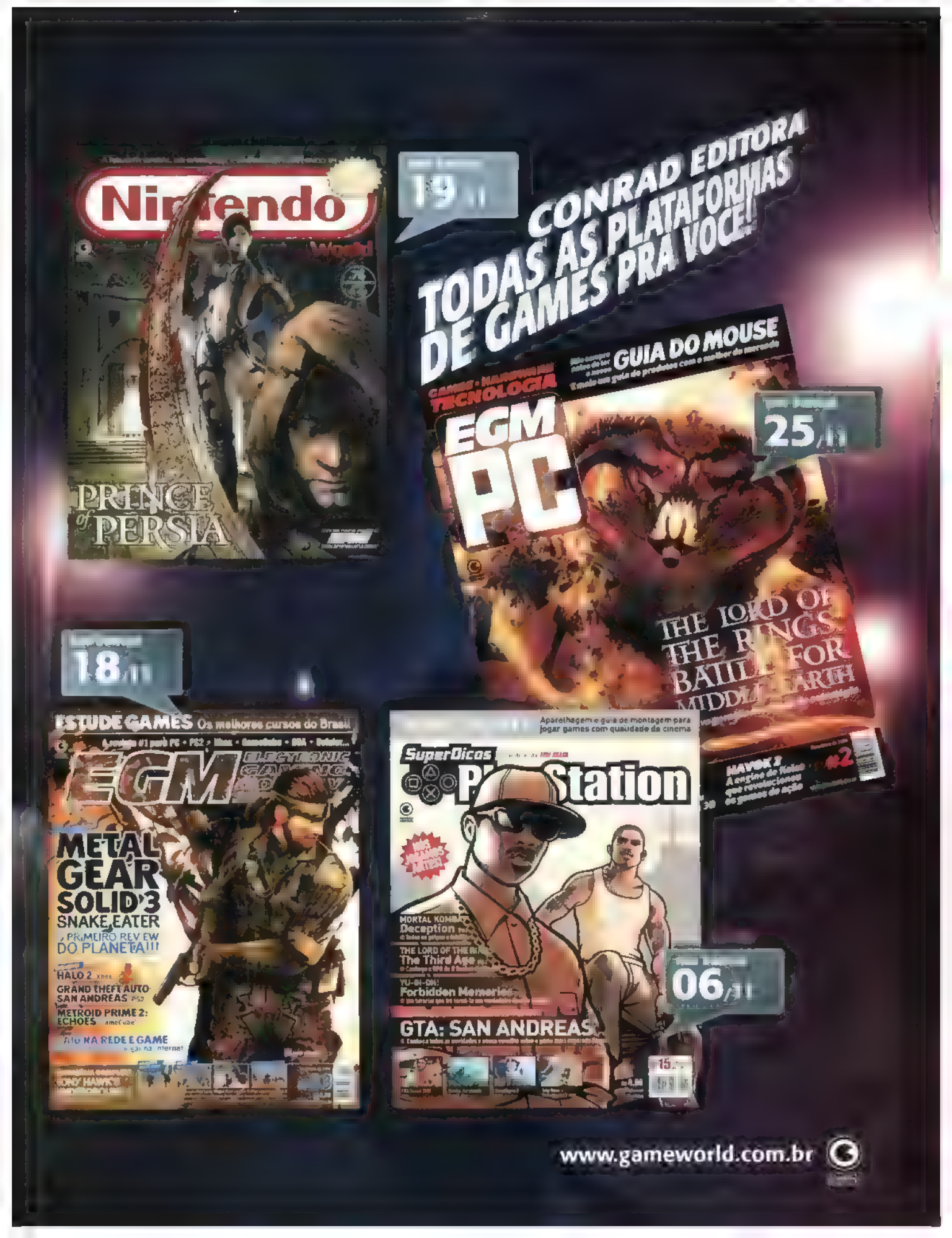
Leonardo
Seja campeão do Monster Open Tournament.

Raphael
Seja campeão do Foot Fighter Tournament.

Donatello
Rank S ou melhor no Episódio 11-3.

Procure um ícone de tartaruga ou morcego nos baús das tartarugas na tela de seleção de personagens, indicando que você destravou a(s) roupa(s) alternativa(s). Para escolher uma roupa, segure o botão de Bloqueio ou Corrida enquanto escolhe a tartaruga.




Nintendo World
PRINCE of PERSIA
19,11
TODAS AS PLATAFORMAS DE GAMES PRA VOCÊ!
CONRAD EDITORA
GAMES + HARDWARE + TECNOLOGIA
GUIA DO MOUSE
EGM PC
25,11
THE LORD OF THE RINGS
HAVOK 2
#2
18,11
ESTUDE GAMES Os melhores cursos do Brasil
EGM
METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER
PRIMEIRO REVIEW DO PLANETA!!!
HALO 2
GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
METROID PRIME 2: ECHOES
TONY HAWK'S
SuperDicas PlayStation
MORTAL KOMBAT Deception
THE LORD OF THE RINGS The Third Age
YU-GI-OH! Forbidden Memories
GTA: SAN ANDREAS
06,11
www.gameworld.com.br

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL GAME WORLD

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3846-6076 ou (11) 3846-6076

ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção GAME WORLD e divulgue seus produtos para todos os gamemaníacos do Brasil!

(11) 3346-6075 (11) 3346-6076

FEIRAS DE GAMES: A EVOLUÇÃO DA INDÚSTRIA NAS SUAS MÃOS

Por Jorge Lizarraga

Vinte e cinco de outubro, meio-dia. O último estande da Electronic Game Show 2004 na Cidade do México acaba de ser desmontado e é retirado pela porta número 3 do pavilhão. Assim, damos por concluídos os trabalhos da terceira edição do evento. No geral, todos os comentários foram muito positivos, tanto por parte dos expositores, como do público. Por um lado, 54 empresas montaram estandes. Pelo outro, pouco mais de 30 mil visitantes conheceram o melhor que esta indústria pode oferecer. Este é um claro exemplo de que a EGS é um ponto de encontro que motiva o conhecimento, a experiência interativa e os negócios dentro da indústria de videogames.

O conceito EGS nasceu no México no ano de 2002, reunindo poucas empresas de videogames e muitos visitantes interessados. Apesar da falta de conteúdo, este importantíssimo primeiro passo permitiu que muitas outras empresas observassem o grande interesse dos usuários de games em conhecer de perto os produtos, de forma a permitir uma decisão inteligente de compra. Já para o ano de 2003, a EGS evoluiu para o que se vislumbrava como o início de uma nova era dos videogames no México, já que a presença do Xbox (único console presente em 2002) e da Nintendo, combinada com a EA, Ubisoft, Namco, Atari e Vivendi, criou a imagem de uma E3 em potencial.

Agora, em 2004, acredito que tenhamos alcançado um sonho jamais pensado quando iniciamos em 2002.

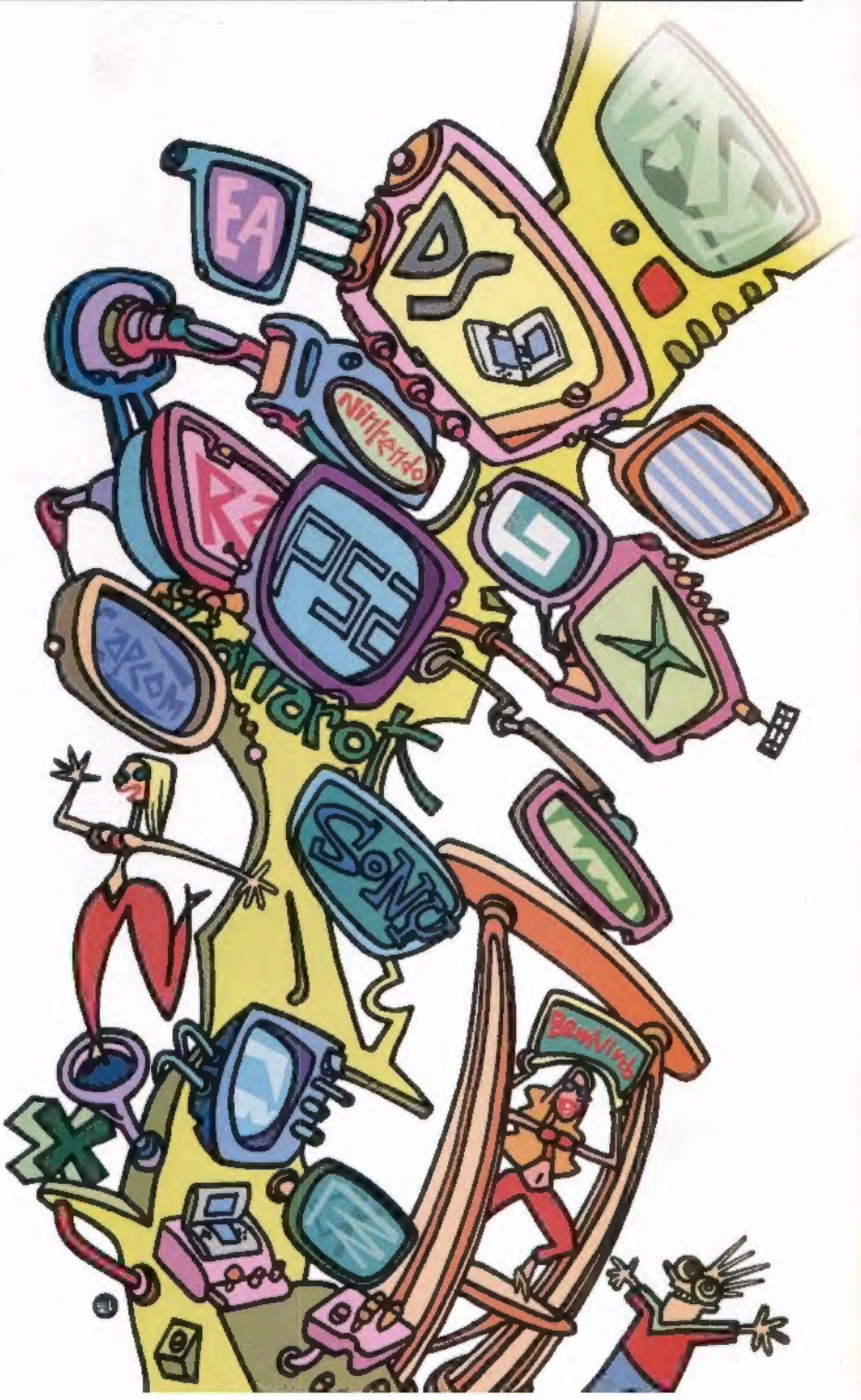
O player que estava faltando nesta fórmula, o PlayStation 2, foi lançado oficialmente no México e se apresentou em todo seu esplendor junto às impressionantes presenças do Xbox e da Nintendo. Somam-se a eles o N-Gage QD, a EA, a Konami, a Namco, a Capcom, a Take 2 e a THQ para gerar uma oferta de conteúdo única na história do país.

Como podemos explicar este crescimento tão impactante? Definitivamente, não tenho outra resposta a não ser a de que a indústria se deu conta do potencial de nossa região em um mundo cada vez mais competitivo, querendo assim ganhar posição o mais cedo possível.

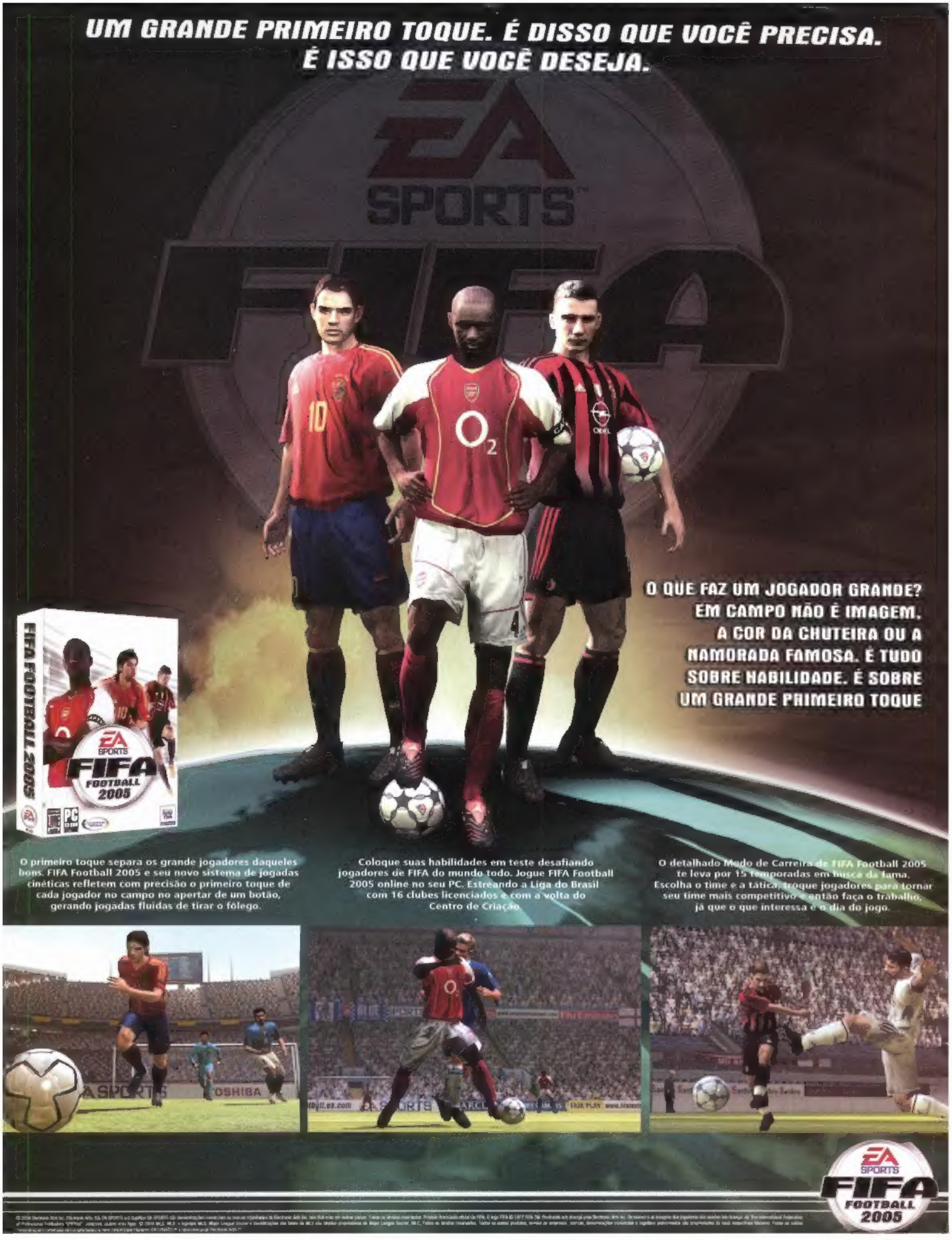
O México é um mercado novo e com potencial de milhões de jogadores. Nosso único grande defeito: a pirataria.

Agora, o sonho seguinte é o Brasil. A primeira EGS se realizará em poucos dias, tendo a promessa de fazer para a indústria brasileira o que já fez para a indústria mexicana. É importante assinalar que a primeira EGS no Brasil será muito melhor do que a primeira no México. O conteúdo é muito bom, o espaço é duas vezes maior e há o apoio de alguns líderes na indústria, além da indispensável experiência em ter organizado shows como esses durante três anos. O único elemento que falta a esta fórmula de sucesso é a sua participação.

Assim, necessitamos demonstrar à indústria que o interesse dos usuários brasileiros é real e que a cada ano esperaremos por mais. Com o seu apoio, temos certeza de que a EGS se transformará na feira que os jogadores brasileiros merecem.



*O mexicano **Jorge Lizarraga** é um dos organizadores da Electronic Game Show no Brasil.*


UM GRANDE PRIMEIRO TOQUE. É DISSO QUE VOCÊ PRECISA.
É ISSO QUE VOCÊ DESEJA.
EA SPORTS
FIFA
O QUE FAZ UM JOGADOR GRANDE? EM CAMPO NÃO É IMAGEM. A COR DA CHUTEIRA OU A NAMORADA FAMOSA. É TUDO SOBRE HABILIDADE. É SOBRE UM GRANDE PRIMEIRO TOQUE
FIFA FOOTBALL 2005
O primeiro toque separa os grande jogadores daqueles bons. FIFA Football 2005 e seu novo sistema de jogadas cinéticas refletem com precisão o primeiro toque de cada jogador no campo no apertar de um botão, gerando jogadas fluidas de tirar o fôlego.
Coloque suas habilidades em teste desafiando jogadores de FIFA do mundo todo. Jogue FIFA Football 2005 online no seu PC. Estreando a Liga do Brasil com 16 clubes licenciados e com a volta do Centro de Criação.
O detalhado Modo de Carreira de FIFA Football 2005 te leva por 15 temporadas em busca da fama. Escolha o time e a tática, troque jogadores para tornar seu time mais competitivo e então faça o trabalho, já que o que interessa é o dia do jogo.
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2005

www.terra.com.br

ManagerZone. O game de futebol para você jogar em todas as posições, do cartola ao ponta-esquerda, agora no Terra.

ManagerZone é a nova sensação dos fanáticos por futebol na Internet. Você pode viver todas as emoções e toda a responsabilidade de administrar um time de futebol: da contratação do técnico à escolha do patrocinador. Desafie seus amigos, crie e participe de campeonatos, assista aos jogos em 3D, defina a estratégia do seu time, treine e melhore as habilidades dos jogadores. Cadastre-se no http://managerzone.terra.com.br e receba um time completo para administrar durante um período de 30 dias, gratuitamente. O jogo já começou. Você e seus amigos não podem perder.

Acesse **http://managerzone.terra.com.br** ou ligue **0800 777 7777.**

Telefônica

Quem quer MAIS diversão assina o Terra.

terra